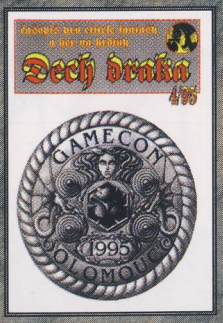
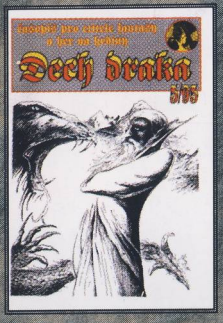
Dech Draka

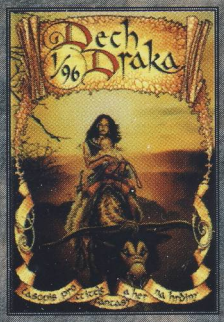
3/97

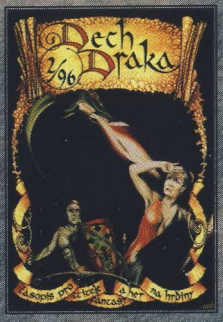
časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

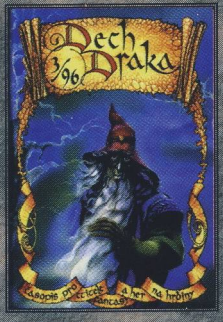
Chybí vám v knihovničce?

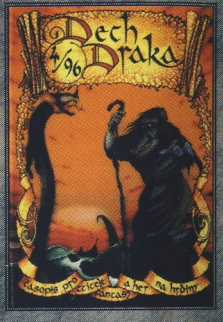


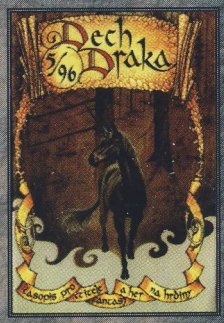


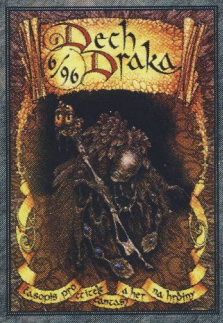


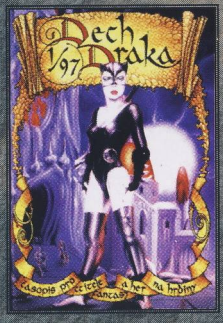


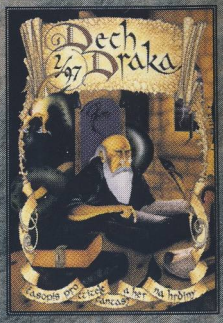












Stará (ale dobrá!) čísla Dechu draka a mnoho dalších her či knih vám nabízí zásilková služba ALTARu. Napište si na adresu : ALTAR, náměstí Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3 a dostanete zdarma katalog s úplnou nabídkou.

Vážení přátelé!

I přes určité osobní problémy (někdo státnice, jiný svatbu) se nám povedlo i toto číslo Dechu draka dopravit až do vašich rukou a jsme tomu věru rádi. Vaše spokojenost je totiž ten hlavní cíl, který si budeme vždy před sebe klást a jemu podřídíme vše ostatní, nedůležité, zanedbatelné.

Dnes vám opět nabídneme dvě povídky našich autorů, finskou mytologii, pokračování statě o orcích, skřetech a podobné havěti od Andrzeje Sapkowského, něco Magicu, BattleTechu a Dračího doupěte, tak, jak už jste zvyklí. Martin Klíma obětoval trochu svého drahocenného času a sepsal pro vás úžasné vyprávění z letošního Pána prstenů. Bohužel pro velikost jeskyně DrD jsme museli vypustit Galerii a Příšeří, ale v příštím čísle se s nimi opět setkáte.

Skalní fanoušky Dračího doupěte, BattleTechu, Magicu a vůbec dobré zábavy bych chtěl pozvat na už historicky třetí GameCon do Olomouce, který se uskuteční 11.-14. července (to pro ty, kteří to ještě nevědí). Od soboty do pondělka se budeme jen bavit a bavit ... teda alespoň vy.

Přeju dobrou zábavu i s tímto číslem Dechu draka.

Sansom

Dech draka III/97

Šéfredaktor: Martin Kučera, *Redakce:* Rostislav Řeha, Martin Klíma. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil. *První strana obálky:* Zdeňka Boušková

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Ostravské tiskárny

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha tel./fax: (02) 736 536

vydává sdružení Dech draka, P.O. Box 429, 701 00 Ostrava 1, tel. (069) 611 29 92, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 6. června 1996

Doporučené cena včetně DPH: 35 Kč

OBSAH

Dračí knihovna

Stáňa Kučová: Jezero 3

Jan „Olivír" Dvořák: Krev v Lematalatamit Heern 6

Z hlubin času

Tomáš Prokůpek: Finská mytologie 25

Teorie

Andrzej Sapkovski: YA HOI! YA HOI! YA HARRI HOI! 31

Ze světa 35

Z domova 38

Recenze 44

Battletech 49

Trumfy osudu 52

220 voltů 57

Moudrá sova 60

Dračí doupě

Jiří „Agupi" Mlnařík: Temná alchymie 62

Přílohy:

Jeskyně

Komáří hůrka 1

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™ a Dračí doupě® je zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR, Magic: The Gathering™, Arabian Nights™, Antiquities™, Legends™, The Dark™, Fallen Empires™, Chronicles™, Ice Age™, Homelands™, Alliances™ , Mirage™, Visions™ a Weatherlight™ jsou zapsané ochranné známky Wizards of the Coast, Inc, USA.

Dračí knihovna

Jezero

Stáňa Kučová

Bylo léto.

Za slunečního svitu vypadalo jezero úplně normálně, obyčejně - snad jen skály, zdvíhající se ze tří stran strmě od jeho okrajů, byly v té zemi poměrně neobvyklé - mohutné, tmavě šedé a podivně hladké.

Jezero ovšem neškodně pouze vypadalo, v jeho vodách se ve skutečnosti skrývala smrt a někdy, výjimečně, i něco mnohem horšího.

A v noci se děly věci, o kterých nelze ani psát...

Jezero si nepřálo, aby se v něm lidé koupali, aby vkládali svá nedokonalá, nečistá těla do jeho chladivé náruče, vykonávali nesmyslné neestetické pohyby a aby se smáli, přenášeli na něj své nicotné starosti a zbytečné myšlenky.

Jezero zakalilo svou dříve průzračnou vodu, z hlubin vyneslo na povrch bláto a rozvířilo jej, snažilo se všemi způsoby odradit živé bytosti od úmyslu ponořit se do vln, plavat.

A možná to spíš byla dobrota jezera než jeho odpor ke všemu smrtelnému, neboť ono si bylo vědomo, že kdokoliv z lidského rodu, kdo jednou pozná jeho objetí, musí zemřít.

Duše nešťastného jezera protestovala, bylo strašné vidět tolik těl a vědět, že budou za několik dní mrtvá, a to jen pro takovou maličkost, že zatoužila po osvěžující koupeli.

Ale nebylo vyhnutí.

Bylo to tak už stovky let, od té doby, kdy vědma Anareen vyřkla onu strašlivou kletbu a sama se pak stala její první obětí.

A tak lidé umírali.

Postupně, nenápadně.

Jako příčina smrti bylo obvykle uvedeno něco úplně jiného, nejčastěji pád.

Pád ve všech jeho podobách...

A nikoho nenapadlo, že by se ke krásnému jezeru v malebném údolí měl jednou provždy všem zamezit přístup, natáhnout ostnaté dráty a postavit zeď.

Jenže byli i jiní lidé.

Takoví, se kterými dávná kletba nepočítala.

Takoví, kteří poznali, že se s jezerem něco děje, a neodvážili se zbrázdit už i tak dost znásilňovanou hladinu vlastními rýhami, i když lákání chladné vody bylo opravdu veliké.

Takoví lidé jen smočili své unavené nohy a dlouho jezero pozorovali, unaveni veselými výkřiky, zaznívajícími kolem, rozesmutněni sluncem a spoustou dalších věcí.

Ale i to stačilo.

Ty nohy, které se odvážily vstoupit do začarovaného jezera, pak už nebyly jejich. A jejich nebyl ani svět, ve kterém nicméně stále přetrvávali.

Bylo to vlastně horší než smrt.

Nechápali, co se to s nimi děje, nevěděli, jak se vrátit zpět, do normálního života, který se jim předtím přece jen alespoň trošku dařilo žít.

Trpěli.

Někteří z nich ovšem v tomto druhu utrpení nalezli jisté zalíbení a ti se pak k jezeru pořád vraceli. Neodvážili se sice ve vodě přímo plavat, ale znovu a znovu postávali u břehu, po kotníky ponořeni v chladivém pokušení. Udiveně sledovali, jak jsou i zde patrné změny - v hloubce, barvě i náladě jezera.

Nežili Život, ale ani nic jiného, co by bylo možné nějak pojmenovat. Strádali utkvělou představou, že jednou, jednou vymyslí slovo, které to bude vystihovat.

Slovo, které by je vysvobodilo.

To slovo, jenž mají na jazyku, ale neumí ho vyslovit.

Lidskými ústy jej vyslovit ani nelze.

Ale je možné strávit celý život jeho hledáním.

* * *

Ale proč?

Je pozdě.

Vždyť Anareen je s největší pravděpodobností mrtvá...

ilustrace Veronika Mártonová

Krev v Lematalatamit Heern

(dokončení)

Jan „Olivír“ Dvořák

Ráno se pošmourné počasí nijak nesnažilo rozptýlit chmury kroužící Mionle hlavou; závoje se protahovaly větru skrz prsty a Hvězda měla hodně práce s tím, aby nepadla tma. Chlad stoupal z kamene, na němž dívka ležela, chladný byl i její pohled, jenž padal na zohavená těla všude kolem. Pouta na rukou se chvílemi prořízla kůží, ale nohy byly znehybněny jen volně, takže se mohla posadit.

Sotva tak učinila, litovala toho, neboť obraz se jí naskytnuvší nebyl vůbec pěkný. Na břehu Paleiv se vršily zdechliny malzubů a do jejich odříznutých hlav bušily zobáky alnaqonů, jimž peří plálo smrtelným nádechem běloby. Tito ptáci měli ve zvyku se skrývat ve svých popelných doupatech a vylétávali jen za mršinami a mrtvolami; dnes se jim poštěstilo a dlouho nebudou muset hladovět. Plošina Faonské cesty byla zkropena černajícími rudými skvrnami a zkroucenými těly mužů, žen i dětí. Někteří ještě žili, a ti byli spoutáni podobně jako ona, jiní však postávali u Tironu a čekali na propuštění do Soutěsek osudu, a mezi nimi byl i Norlim Faonský.

Na svahu hory, kterou dívka proklela slovy: „Nechť Vinmovy blesky jednou roznesou tě v prach, dávitelko životů,“ se rozvalovaly postavy mužů, stěží rozeznatelné v zeleně skvrnitých oděvech neznámého střihu. Snad to byly kalhošile, jež se navlékaly od nohou na celé tělo, nebylo totiž vidět žádný zlom v jejich celistvosti. Tváře přemožitelů byly zahaleny travou v dlouhých pramenech přes oči jim spadající a je přikrývající, přesto si však Mionla všimla, že jsou bez vousů. Vypadali vysocí ti muži, kteří se střežili dát najevo sebemenší zájem o zajatce; vzpomněla si na obrázek, který jí Faleiala kdysi vyryla do písku - byli mnohem vyšší než Lidé. Srdce zamrzlo v hrudi při pomyšlení na to, co se přihodilo matce, ale hrdost nedovolila vykřiknout, ať v otázce či zoufalství.

Chvíle plynuly a nic se nedělo, pak se Horalé vztyčili a pobízením pohlavky a kopanci donutili k témuž Lidi. Společně opustili kamenně čtvercovanou Cestu a vydali se k severu, kde přebrodili nejprve řeku. Spolu s nimi překročil vodu i popel, ale vbrzku odešel doprava. Vlevo se kroutil svah zarostlý travou, ale oni kráčeli pevně a jistě přímo k obzoru, kde se ve smutném oparu zjevovaly trsy stromů a keřů.

Krok za krokem se blížila Mionlina skupina k lesu, který vrážel svůj pichlavý klín do šedi alnaqonního domova, a Horalé, zpočátku mezi sebou hovořící jakousi řečí ne nepodobnou jazyku Lidí, zmlkli a tváře se jim odívaly nedůvěrou a podezíravostí. Mdlá záře Trimpel lehala na pokroucené kmeny, jež jistě pamatovaly Dávné časy, kdy Hory byly plné jejich bratří.

Jeden z Horalů se zastavil a pozdvihl ruku, načež vyčkával a sledoval zastavující se muže a ženy, mladé i staré. Pak výhružně pravil: „Riam ned al vív! Ticho, nebo nežít!" Slova se třaslavě rozeběhla od úst k ústům, kdosi ustrašeně vzkřikl, zasvištěl šíp, jenž se objevil v mužově ruce spolu s lukem, a Lidé se zděšeně rozestupovali kolem mrtvé ženy mladého vzezření. Opět zaznělo „Riam ned al vív!" a pak se šlo dál; žena na zemi prázdně hleděla do cárů honících se po Alardiel, zatímco zástup míjel po levé ruce stoupající, milardqetiel pokrytý svah a po pravé zlověstně se sklánějící převislé větve stromů.

* * *

V ostrém jasu Trimpel se hrotila stěna ze skály, na jejíž jižní střeše se probouzeli Lidé a Horalé. Světlo se rozprskávalo, čerstvé a spokojené, do krůpějí na úlomcích kamene a zalévalo svým teplým deštěm krásu krajiny. Mionla přežvykovala tuhé sušené maso, předhozené jí jedním z Horalů. Oči se unaveně ptaly, jak se sem dostaly a co se od nich chce, bloudily sem a tam zmatené tuhým spánkem bez nálady, až ulpěly na mrtvém těle pod stezkou, jež shrbeně klesala přes skálu, aby se vbrzku ztratila v podupané trávě. Ten nebožák se ničím nezprotivil vůli stinných pánů Hor, ale zesláble sklouzl po vysměvačném kameni a zřítil se z výše asi sedmdesátí sáhů, přičemž se otloukal o bezcitné hrany, jež mu rvaly již tak ztracený život z těla; v odcházející Záři chladivá náruč trávy sevřela jeho schránu, zatímco duch se vznášel s ustávajícím větrem k Severním pohřebištím.

Ti šťastnější, kdož dospěli až na vrchol hrany, se uložili ještě před Šerem do bezesného spánku. Únava stoupla na víčka a zaplašila vzpomínky na minulý stín Altenoreonit Vinam, kdy takřka až do světlání trmácely se nohy neovládané vůlí za mihotavými pochodněmi Horalů; po necelém světélku mučivého spánku jim Hvězda rozřízla oči a šli dál k namodralému obzoru, z nějž zvolna utíkaly trhance mračen.

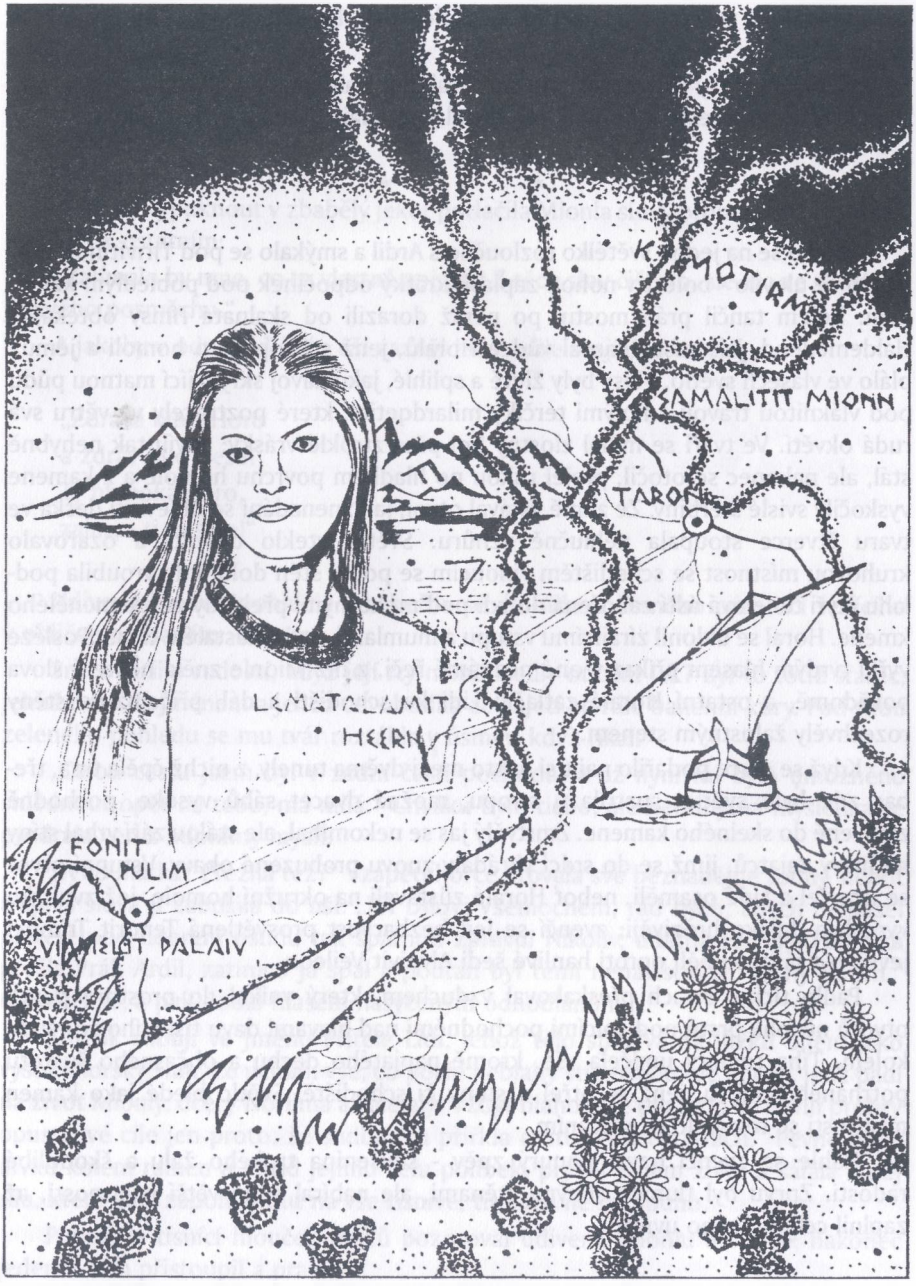
Dívka se vztyčila na kolenou s rukama rozedřenýma do krve nočními pouty a pohlédla kolem sebe. Na jih, východ i západ se rozlévala zeleň, květy vetknuté do kyprého koberce. Na západní straně pruhu, po kterém sem všichni dorazili, vyrůstal laskavý les; zcela jiný než pokroucené závěsy, kolem nichž procházela Mionla za tmavého Šera. Z nitra vlahého stromoví se ale vinul dým, který neznámo proč plnil jinak bezcitné věznitele strachem. Oči se pohnuly a objaly vysokou horu, jejíž hrbatý šedý prst ukazoval k Heer Idaltrinaívis, kde započala nešťastná pouť karavany pod tlakem Hor a jejich obyvatel.

Naproti lesu se dusivou šedí smála Mrtvolná pláň, která se táhla k východu a zvolna se ztrácela ve vlhnoucí půdě; tam, za tisíci tisíců kroků mokřin a luk, jež víškala útlá paže Paleiv Trimplí, stála nedosažitelná brána Taronu. Mionla upřela raději zrak na cíl cesty. Drsná římsa posetá ostrými výčnělky se ovíjela v rozložitém kruhu kolem palouku osázeného vyvrácenými pařezy - vypadaly, jako by je nějaký bezejmenný tvor vyrazil z půdy tupým úderem. Vprostřed kola, jehož vzdálenější oblouk byl vidět jen jako čára na obzoru, dmula se homole z bledého bratra skály, na níž stála dívka. Jako luk položený tím směrem se pnul uhlazeně zvrásněný mostík, ponořený až po pás do hlíny čerstvě vonící vadnoucím dřevem. Od vstupu na něj však dělil Lidi a Horaly zvlněný kámen klesající do kruhu, dlouhý dobrých pět tisíc kroků, možná víc. Vydali se tedy na cestu, aniž si povšimli postavy vystoupivší z lesa do roviny s pohledem k nim upřeným a se rty šeptajícími nevidomá slůvka nenávisti.

* * *

Všichni kráčeli hodnou dobu po můstku širokém několik málo kroků, jehož stěny se střemhlav vrhaly ač nehluboko, přec výhružně do palouku. Oblako se chýlilo k západu a šklebilo se jim do očí; Mionla pocítila silnou chuť skočit dolů a rozeběhnout se přes pařezy nazpět, jen aby pohled nepohlcovalo to šedočerné beztvaré nic na Alardiel. Sklouzla očima ke spolujdoucím a seznala, že mají podobné myšlenky. Jeden muž, jemuž vous prorůstala běl, zamířil znenadání k okraji a vrhl se do prázdna. Lidé vypískli údivem, strachem i nadějí a sledovali pohnutě odvážlivce při jeho pokusu o útěk. Po sotva pětisáhovém letu dopadl do hlíny. Ozvalo se ohavné křupnutí, neboť chodidlo se mu zamotalo pod stehno, ale vyškrábal se do stoje a s bolestivými skřeky pokulhával podél stěny zpět k východu.

Tu náhle jako kdyby se zem pohnula - od severu se převalovala vlna kutálivé směsi kořenů, trávy a hlíny; blížila se nezadržitelně ke zchromenému, jenž neměl o nebezpečí ani tušení. Pak ale zasvištěl šíp a vnikl mu do srdce, vyrážeje život z těla. To se zastavilo a nehlučně kleslo, pohyb utichl a Tiron vítal nového poutníka. Všichni, Mionlu nevyjímaje, pozorovali s úžasem, jak se vlna zmateně rozeběh-


K MOTIRM
SAMALITIT MIONN
TARON
LEMATALAMIT
HEERN
FONIT
PULIM
VIMELOT PALAIV

la do oblouku a pak zamířila nazpět, ke skále v dáli. Do zad jim vpadl sychravý hlas vůdce Horalů:

„Nebát se, brzy již poznat tajemství Falghol Haldemedend!" A dal pokyn, aby se pokračovalo v cestě k homoli, jež škrtala zapadající Vinam svou bledostí.

* * *

Oblako se na jedno světélko rozloučilo s Ardil a smýkalo se pod Tirivitin Heern. Lidem se ulevilo - bolest v nohou zaplašil krátký odpočinek pod pobledlým kamenem. Kolem tančil práh mostu, po němž dorazili od skalnatá římsy obtékající Haldemedend, jak místo nazval vůdce Horalů, jenž stál opřen o homoli a jemuž plálo ve vlasech světlo. Vlasy byly žluté a splihlé, jako závoj skrývající matnou půdu pod vláknitou travou s holými terčíky milardqetiel, které poztrácely ve větru svá rudá okvětí. Ve tváři se míhal zlostný bol přes ztrpklé vrásky; chvíli tak nehybně stál, ale nakonec se otočil, přejel rukou po hladkém povrchu homole a z kamene vyskočily svislé štěrbiny. Ze země vstával otvor, jak znenadání se objevivší deska ve tvaru čtverce stoupala nehlučně vzhůru. Světlo vteklo dovnitř a ozařovalo kruhovou místnost se schodištěm vinoucím se podél stěn dolů, kde vroubila podlahu čtyři tunelová ústí zabořená do zdi pod mohutnými překlady ze zkamenělého kmene. Horal se uklonil zírajícímu vstupu a mumlal si cosi v nastalém tichu. Posléze vyřkl tvrdým hlasem příkaz v oné neznámé řeči, z níž Mionle zněla některá slova povědomě, a ostatní Horalé zatlačili Lidi ke schodišti a dál, přičemž se stěny rozechvěly žalostným stenem.

Když se dívce podařilo najít si místo mezi dvěma tunely, z nichž čpěla tma, třebas zde bylo světlo, spatřila u stropu, možná dvacet sáhů vysoko, pochodně zatavené do skelného kamene. Zmrtvělý jas se nekomíhal, ale stálou září vrhal stíny na hlavy zajatců, jimž se do srdcí vkrádaly znovu probuzené obavy. Vstupní otvor se uzavřel a Lidé osaměli, neboť Horalé zůstávali na okružní homole, jež zvnitřku vypadala daleko hrozivěji; zvenčí se její bezbarvost prosvětlená Tenorit Trimpel jevila být jásavou bělí oproti hanlivé šedi Alveivit Veileon.

Padlo ticho, strach přeskakoval vzduchem, který vnikal do prostory pentlí otvorů několik prstů pod spícími pochodněmi nad hlavami davu tísnícího se všude kolem. Tíha samoty umlčela vše, kromě napjatého dechu a občasného šustotu potrhaného oděvu, jenž se otřel o stěnu či schodiště. Světlo bledé jako kámen místnosti se rozvlnilo očekáváním.

Náhle se zvenčí ozval ponurý zpěv - smíšenina trpkého žalu a škodolibé radosti. Zprvu byl tlumen silnými stěnami, ale nabíral stále větší halasnosti, až zaplnil celé prázdno uvnitř:

„Hielot Hor aló end
hilot hafan aló!
Hic halmut haldemedend
hanten haper haló!“

Nutkání vypuknout v zbabělý jekot potlačila Mionla slovy pronesenými v duchu k sobě i k ostatním:

„Zajímalo by mne, co to vlastně zpívají? Z těch slov čiší zlo, ale zlo ve skořápce jízlivého posměchu.“

A jakoby v odpověď jí do uší zazněl hlas vedle stojícího muže:

„Zdráva buď, Horo
a zdráv buď, lese!
Ty hluboká noro,
zajatce ti nesem!“

Udiveně k pěvci pohlédla a zabořila se do uhlově černého páru očí sedícího v obličeji opásaném vousem.

Srdce bušilo radostí, když její rty němě kladly otázku Jak? Byl to totiž stařec, jehož neznala jménem a jehož osvobodila ze zajetí ztvrdlé bahenní kůry. Pod silou zeleného pohledu se mu tvář roztáhla v úsměv, když říkal:

„Celou cestu jsem byl v zadní části pochodu, a až nyní mi bylo umožněno shlédnout opět na tebe, má milá.“ Chvilku bylo ticho, ale neodbytná myšlenka se prodrala ven z Mionliny mysli:

„A co matka? Přežila též?“ Vzápětí hořce litovala své beznadějné touhy, neboť trápivá slova jí zabušila do uší: „Při Dilovi Všemocném, rád bych, abych nemusel přinést pod úderem osudu tak špatnou zprávu! Nikoliv, udatná Faleiala Fonitská přešla Práh Ardil, zatímco já spal a poután byl těmi nenávistnými duchy Heern.“ Odmlčel se, a pak dodal hlasem nasyceným odhodláním:

„Avšak slibuji ve jménu Přítele Lidí, jehož tělo spočívá na lůžku bílém jako vysokohorský sníh, že učiním vše, co potře neblahý stín osudu tvé matky, jenž padl na život Mionly, dcery Norlima a Faleialy! Vždyť bláhový je ten, kdo ve chvíli prohry opustí své cíle jen proto, že sudba mu přiřkla cestu těžší ostatních.“ Pevně objal dívku kolem ramen a vtiskl jejímu čelu polibek; prýštil v něm život a sálala z něj síla, která dala zapomenout na vše tísnivé, třebaže ne nadlouho.

Poblíž se tísnící hlouček mužů pozoroval udiveně Mionlu a starce; nakonec jeden z nich přistoupil a pravil:

„Podle vašich slov soudím, že ovládáte tu jejich řeč slátanou z nesmyslů - nemohl byste nám prozradit, co vlastně po nás chtějí a proč jsme tam, kde jsme?" Souhlasné přikyvování ostatních vrátilo oba do skutečnosti.

„Nuže dobrá. Ta píseň, jež sem stále doléhá, vře nenávistí k nám všem, ač slova zaobaluje do žertovného nápěvu i slov. Slyšte:

Zdráva buď, Horo
a zdráv buď, lese!
Ty hluboká noro,
zajatce ti nesem!

Oni ruší klid náš,
aniž Hory znají,
tak život jim teď zhaš,
ať také strach mají.

Vždyť nevědí, co stromů
kolem mrtvých leží,
co Kruhů již je tomu,
co žít lze jen stěží.

Tam, kde jsme dřív žili,
v našem údolí,
tam by dnes přežily
snad jen mrtvoly.

Již dlouho je tomu,
co Lidé mučí kraj,
teď za hřmění tónů
bubne smrti hraj!!!

Obávám se," pokračoval s pohledem upřeným do blednoucích tváří posluchačů, „že jediném co nám chystají, je pomalá a bolestivá smrt; jejich sžíravá touha po pomstě bude jen tak nasycena." Mionla se vzlykavě otázala:

„Jaká...smrt?"

„Nevím, má milá, dosud jsem nebyl na návštěvě u kterékoliv družiny - vždy jsem Horami proklouzl nespatřen; dokud nás tvůj otec," s námahou zakryl silnou nevoli při těchto slovech, „nevměstnal do této kobky smrti."

Jakoby ve výsměch jeho posledním slovům pochodně u stropu počaly tmavnout a stíny, až do té chvíle nehybně polehávající na hlavách všech, mohutněly a plnily místnost prázdnou tmou. Zpěv Horalů zmlkl a místo něj se rozbušilo srdce bubnu.

„Dum, dum-dum. Dum, dum-dum..." Údery doprovázelo volání: „Hic Falghol!" Ještě než padl závoj slepoty, Mionla spatřila úděs rašící ve starcově tváři; v hluku, do nějž prosakovalo uděšené kvílení žen a dětí, však nebylo lze se zeptat na cokoliv.

Stěny se rytmicky otřásaly ve svých základech. Přicházela smrt - neviditelná, ale vnímatelná ve strachu prolínajícím se několika desítkami mužů, žen a dětí, které přežily vraždění u brodu přes Paleiv Trimplí i vyčerpávající, téměř sedmdesát světin dlouhou cestu k osudu.

Z pravého tunelu se ozvalo hrůzu budící škrábání a křik kolem Mionly zesílil. Dívce na mysli vytanulo noční vidění, děsící ji ve spánku za oné Záře, kdy Norlim Faonský podlehl hříšné touze po majetku a krev mu poskvrnila ruce i život. Tehdy poprvé zaslechla volání nyní již známých hlasů. Děsila se toho, co musí ještě přijít; a také přišlo - vzduch houstnoucí potem prošlehly dva rudé body a hnilobný puch udusil řev první oběti, jež bezmocně mizela hlavou napřed v ponurém tunelu. Lidé začali křičet ještě hlasitěji, dětské pištění skomíralo pod vysokým sípěním vyděšených žen, a muži se přidávali se svým hlubokým klením a nadávkami. Byl-li by tu ten, kdo zapříčinil jejich utrpení, roztrhali by ho na kusy.

Čas nemilosrdně ukrajoval z pecnu života a chvíli co chvíli se ozvalo hlasité šustění tu z toho, tu z onoho tunelu a smrt si odnesla další oběť. Houf se převaloval z jedné strany na druhou, jak se každý snažil dostat co nejdál od otvorů sálajících zlem. Lidí však zvolna ubývalo, místa přibývalo, okraje místnosti se vyprázdňovaly a v prostředku se tísnila těla jedno na druhém. Dlouho bylo ticho, přerývané pouze vzdechy, jimiž obava potlačovala výkřiky. Očekávání puchu přicházejícího z tunelů bylo doprovázeno slovy přicházejícími z vnějšku homole. Jakmile se ale znovu objevilo rudé světlo nesoucí zkázu, počalo se klubko živých zmítat, aby vyvrhlo ze svého středu jednoho nešťastníka, jenž skončil v srdceryvném vytí pouť Ardil.

Nakonec došlo i na Mionlu. Mnoho paží ji, slabou oproti dospělým, vystrčilo k zvučícímu tunelu, jímž se blížil pár ohnivých očí - tak to viděla ve snu, a tak se to nyní dělo. Smířena s neblahou sudbou, hleděla těm bodům vstříc, a brzy též zpozorovala stříbřité, šavlově zahnuté, matné zuby, jež měly sílu mužské paže, jak cvakají a rozmachují se k poslednímu skusu, po němž nebude nic než prázdno a tma. Znenadání kdosi sevřel její útlou dlaň a strhl ji stranou do vedlejšího tunelu, vleka ji za sebou hloub a hloub do smrdutého bludiště beznaděje. Kdesi vzadu

zasyčela nenávistně smrt, když oběť unikla a zuby se zahryzly samy do sebe. Únosce zašeptal starcovým hlasem:

„Dokud bude mít co jíst, za námi nepůjde!"

* * *

Kamenné zdi polepené čerstvou krví byly vystřídány slizkými stěnami v hrubé hlíně, mezi nimiž bylo stále tepleji. Stařec s dívkou se klikatili sem a tam drahnou dobu a ozvěna jim šla ve šlépějích. Pak ale Mionla nemohla dále a zhroutila se. Trhaně se otázala:

„Co...co...to...bylo?" Rty skryté v neproniknutelném závoji tmy odvětily, jako by nebežely o život:

„Červ, tak mu říkají Horalé, a zřejmě to bude pravda. To ohavné šustění musí být jeho brvy drhnoucí o kámen, když se plazí tunelem ke svému pastvišti."

„On...jim...patří?"

„Řekl bych, že mu chutná maso všeho druhu stejně, ale je, doufejme, dost líný na to, aby honil dva drobty spadlé se stolu, když na hostině je chodů dostatek." Dívce se dech zklidnil, třebaže vzduch nebyl zrovna nejzdravější, a tak mohla pokračovat souvisleji:

„Proč jste ale tak zbledl? Z vašich slov soudím, že jej znáte právě tak, jak zná živého tvora ten, kdo slyšel jeho jméno prvně; proč tedy ta bledost vaší tváře?"

„Má milá, nikdy jsem neviděl tu nestvůru; ty jsi zřejmě první, kdo jí hleděl do očí a přežil. Přesto jsem vyslechl mnohá vyprávění o černých věcech, o tvorech hyzdících krásu Světa. Znám v jazyku starosvětském, v jazyku Dávných časů a Velkých Září, jméno tohoto posla Temnoty - lídon mu říkali Obyvatelé Ardil. A ve zpěvech o zmizení Draka a bojích o Věčnost se často zjevuje toto slovo. Rodina Pomocníka, který se vzepřel vůli Samozvaného pána, byla uvržena do hladového jícnu lídona. Neví se, zda byl pouze jeden, či více jich brázdilo Ardielmino dílo; mělo se však zato, že zahynuli při Pádu Věže. Jak se tento pozůstalec uchoval při životě v tak odlehlé končině a v utajení, a proč okolní země netrpí jeho krutou bezcitností, na to věru nedovedu odpovědět. Leč dosti otázek a slov, musíme hlouběji do nitra změti tunelů - čím dále od lídonovy krmě, tím lépe pro nás."

Běželi tedy dál, tápajíce rukama po odpudivých stěnách, z nichž se chvílemi pod prsty oddrolovaly hrudky hlíny spojené jakousi vazkou hmotou. Do uší jim ozvěna zanášela krom vlastního supění a kroků i táhlý řev umírajících. Chodby se často větvily a zarputile se nořily do hlubin. Teplo, jež bylo zpočátku docela milé, se mísilo s puchem vyvrhnutých zbytků potravy a počínalo oba utečence dusit. Znenadání se pod dusajícíma nohama rozevřela puklina a oni s výkřikem sjeli dolů, strhávajíce s sebou sypkou záplavu. Dopadli dosti tvrdě na dno jakési rozlehlé pros-

tory, jejíž strop tvořený hlínou byl podpírán neznámou silou. Jak dlouho leželi otřeseni pádem, nevěděli. První, čeho si povšimli, sotva se vzpamatovali, byla žlutavá světélka, která bloudila napříč slují a ozařovala nepatrné zlomky její velikosti. Poznali, že jde o jakýsi obrovský druh světlinek, které na povrchu osidlují nejčastěji blata, močály a zatuchlé strouhy; uzavřeny ve věčné tmě a ve vzduchu, jenž prohánením se tunely ztratil mnoho ze své vlhkosti, přizpůsobily se a zvětšily.

Zanedlouho si starcovy a Mionliny oči přivykly šerému svitu a rozpoznaly, že podlaha prostory je tvořena kostrbatými, vrásčitými balvany všech velikostí - některé výhružně hrotily svá těla do výše, jiné smutně polehávaly, ohlazeny časem od svého stvoření do vlnitých oblin. Znavená chodidla uprchlíků jen těžce klopýtala v nesnadném terénu a vbrzku se zastavila docela. Kdesi nahoře se totiž ozvalo výhružné šustění a vražedné syčení blížící se smrti.

Sotva ztuhli Mionla a stařec ve svých pohybech, šustění ustalo a jen občasný sykot napovídal, že lídon je ve střehu. Dívce se na čele perlil pot v ledových krůpějích, které stékaly přes oči a spojovaly se na nose v jednu velikou kapku. Rostla a bachratěla, až se utrhla a dopadla na drobný úlomek kamene. Ten odseknul skřípavým poskočením - nepatrným a pro lidské uši takřka neslyšitelným. V tu chvíli se v temnu u stropu vzedmulo čísi tělo a provalilo se puklinou, načež dopadlo s výskotem na podlahu. Světlinky zděšeně poletovaly všude kolem, ale jedna za druhou mizely ve štěrbinách mezi kameny a zhasínaly.

Ve výšce dospělého muže se rozžala rudá světla a cvakly čelisti vyzbrojené silnými tesáky. Oběti se nehýbaly a odevzdaně čekaly na útok, jenž musel vbrzku přijít. Nic se však nedělo, i sykot ustal. Mrtvé tich se rozlézalo a tísnivě svíralo ve své náruči. Stařec jemně pohnul paží, jež se začínala třást ve chvilkové křeči. V týž okamžik se prudce pohnula tma před nimi a vřesk podobný křiku ublíživšího si dítěte prorazil tuhým vzduchem. Řev se pozvolna klidnil a ozval se pleskot, jako když nějaká tekutina dopadá z výšky na kámen. Syčení nebylo již výhružné a posměvačné, ale ustrašené a bolestivé. Tehdy jim došlo, co se stalo. Krvácí! Rozedřel si břicho o špičaté bodce trčící z podlahy a čím víc by se pohyboval, tím hlouběji by se nabodával. Největší rychlostí, jaké byli schopni dosáhnout, vyrazili pryč od lídona, na druhý konec sluje. Zakopávali, oslepli černem, o balvany a chodidla se smekala na kamenné drti, ale postupovali dál. Za nimi zněl hladový řev, jehož se ujímala ozvěna ve stěnách a posílala jej na uprchlíky ze všech stran. Náhle jejich útěk zarazila krůpěj krve či čehosi podobně lepkavého, která dopadla na starcovu ruku od stropu. Zhroucená hlína se vršila do stráně opřené o stěnu; vydali se vzhůru, drásajíce dlaně o drobné kaménky. Pak se jim nad hlavami rozevřel otvor kruhovitého tvaru - tvářil se jako skvrna černější než tma, byl ale daleko od svahu, na němž stáli, skoro deset kroků směrem dovnitř sluje. Dívce vyhrkly slzy, leč stařec ji vzal do náruče a vykročil. Odlepil se od pevné půdy a šel vzduchem, až zastavil

přímo pod otvorem. Vyzdvihl Mionlu a pak se sám vysoukal za ní. Byli venku z prostory, v níž sténal hladový a zraněný lídon.

* * *

Tunel stoupal v mlčenlivé chůzi a občas se nějaký jiný k němu připojil. Stěny a vzduch postupně ochládaly, jak se Mionla a stařec blížili ke konci podzemní pouti. Lídon dávno zmlkl, zřejmě vyčerpán a znechucen. Dívku pálily na jazyku mnohé otázky, ale neodvažovala se je vyslovit. Ten, který kráčel s ní, se zdál být čarodějem z Dávných časů, kdy se ještě kouzla využívala k tomu, čeho nebylo lze dosáhnout vlastními silami. Po Pádu však bylo mnohé zapomenuto a Faleiala vyprávěla již pouze pozoruhodné skazky o silných knihách vázaných ve zlatě, v nichž se skrývala tajemství Okailern.

Konečně opustili podzemí a vešli do místnosti, v níž nebylo nyní živé duše. Na podlaze zasychaly krvavé kaluže, ale jinak zde bylo prázdno. Po paměti a po citu nalezli schodiště vinoucí se podél stěny a vystoupili po něm. Stanuli před zdí, v níž byl zaklet východ z kobky smrti. Chvíli přejížděli dlaněmi po hladkém kameni, ale rozedrané prsty nenašly žádnou puklinu, žádnou nerovnost. Mionla se otázala:

„Jak můžeme vědět, že venku nečíhají luky, aby ukončily naše životy?"

„Je jen jeden způsob, jak to zjistit," odvětil stařec a v očích se mu zablesklo.

„Ostatně pokud správně počítám, či spíše odhaduji, venku musí již panovat Šero a to zakalí zrak sebelepšímu střelci. Kdysi byla Šera tak jasná, že na sto kroků by Horal zasáhl rohula běžícího po stráni dolů, ale dnes vládne Temné Oblako, třebaže Vineor se zhroutila ve zkáze." Po těchto slovech udeřil pěstí do chladné desky a ta se v tom místě prolomila. Zprvu jemné pletivo puklinek se rozvětvovalo, rozšiřovalo a natahovalo se od kraje ke kraji, kde vyvstaly znenadání svislé rýhy. Kámen odpadával v nepravidelných kouscích a uvolňoval tak cestu na svobodu. Netrvalo dlouho a čerstvý noční vzduch zavál oběma do tváří a tma se rozjasnila. Věru, po černi tunelů si oči připadaly jako ve dne, kdy Hvězda dlí v chuchvalcích mlhy. Vyšli ven na okruží a opatrně se rozhlíželi. Žádná stinná postava nevyskočila zpoza rohu, všude bylo mrtvo a tmavo. Vbrzku nalezli můstek vedoucí ke kruhové hradbě ze skály, jež tvořila nepatrnou černou skvrnku na černé Alardiel. A tehdy stařec promluvil:

„Civ gonalt da laprial emerat galiten okaln cor. Přišel čas, kdy osamění je silnější než kouzla." Když se k němu dívka udiveně obrátila, byl pryč, jen dutý hlas jakoby ze země opakoval:

„...galiten okaln..." Pak zmlkl a strach vstoupil do jejího srdce. Byla sama u paty Falghol Haldemedend.

Mionla spala pod vnější stěnou skalního kruhu, stranou od stezky, jíž Horalé přihnali oběti k obětišti. Rosa zábla do prstů, ale nedokázala přemoci únavu z dlouhého běhu. Tráva měkce podpírala dívčinu hlavu, zatímco Šero se chýlilo ke světlání. Na jihu se černající les byl zleva ozařován odlesky pochodní plujících závojem tmy. Poskakovaly a vzdalovaly se od Haldemedend, mířící do Údolí mrtvých těl, jež leželo kdesi v nitru Lematalatamit Heern.

Myslí bloudily sny nezřetelných tvarů, v nichž se prohánělа stáda rohulů po zelenajících se stráních, oblaka šípů s černými hroty brázdila vzduch, stříbřité zuby bolestí rozhryzávaly kámen zbrocený krví a nade vším se vznášel obličej kohosi s vlajícím vousem. Mionla se neklidně převalovala a vykřikovala ze spaní, když krev prýštila z těl a smáčela bledý kámen homole vprostřed kyprých lánů posetých vyvrácenými pařezy.

Vzbudil ji zdáli k ní doléhající sten umírajících. Oblako se snášelo volně k západnímu obzoru, aby uvolnilo místo Světlu. Stezka se krátce poté, co minula první stromy, stáčela přímo k jihu a temný dým, jehož vliv na Horaly si ještě dobře pamatovala, se kroutil v bludných spirálách a nakláněl se k ní. Právě odtamtud zněly výkřiky; nebylo však vidět nic, jen občas se nad porostem objevila šedá silueta alnaqona vrhajícího se za potravou. Rozhodla se běžet dál, pryč z tohoto smrtí znečištěného místa. Zamířila přes travnatý pruh k severnímu a západnímu okraji Alveivit Veileon a doufala, že se ztratí se svým potrhaným oblečením v její pusté ohyzdnosti. Běžela dlouho, neboť Pláň se blížila jen poznenáhlu, a tak když dorazila k cíli, Hvězda zářila čistě a jasně. Padla tváří do popela, udýchána k zemdlení. Po chvilce zdvihla zrak a ten přelétl po bezútěšném kraji, až se zastavil u obrysů jakési stavby, která vyvstávala v místě, kde jinak rovná Pláň se vlnila prohlubněmi a zdála se pohybovat.

Když si odpočala, pokračovala v běhu oním směrem. Popel byl chladný jako voda a jeho mocnost kolísala - chvíli chodidla narážela na spálenou půdu a o kousek dál byla dívka ponořena po pás do šedi. Přesto postupovala stále vpřed, odhodlaně a sebejistě. Dorazila konečně ke zvlněné ploše Veileon a spatřila, že do popela jsou vyhloubena kruhová hnízda střední velikosti a v nich se převalují z boku na bok a bez hlesu tisíce alnaqonů. Někteří seděli na vejcích, jež měla stejně bílé zbarvení jako jejich peří. Jiní rvali zaostřenými zobany kusy masa z napůl ohlodaných mršin povalujících se mezi hnízdy. Občas zašuměla křídla a od lesa přilétl další pták s kusem nohy či ruky vězící v zelené látce. Mláďata, která tu a tam vystrkovala zvědavé hlavičky, aby se podívala na vetřelkyni, byla ošklivá, i na poměry Mrtvolné pláně. Rozčepýřená křídla, krví zalepené zobáky a šilhavé oči, jež vbrzku měly dostat svůj skelný výraz, jímž alnaqoni prosluli.

Mionla se brodila kolonií těchto mrchožroutů dlouhý čas, než vstoupila opět do klidného popela. Dívala se na stavbu, k níž konečně došla. Byla podobná krunýři

vytesanému ze skály, v němž se šklebil otvor. Hřbetní oblina čněla do výše tisíce sáhů, východní a západní konce na sebe hleděly přes půl druhého tisíce kroků kamene. Nad otvorem byla otesána plocha, na níž se skvěly časem zneuctěné a znečitelněné litery prapodivně pokřivených tvarů. Přímo před vstupem ležel schod a v něm byly vyryty obrysy jakéhosi znaku.

Sklonila se a v zelených očích se zatřpytil zájem smíšený s obavou. Mělká rýha obepínala plačtivé pláště jehličí splývajícího po kmeni rozrytém vráskami. Zpoza stromu se dívala přemýšlivě litera ????. - znak Faonu. Byl stejný jako ten, který viděla na blednoucí plachtě jednoho z vozů karavany, a přece byl tak odlišný. Chyběly tu zářící barvy, přebýval rmutný nádech skutečnosti. Přítomnost nedávné smrti byla příliš živá.

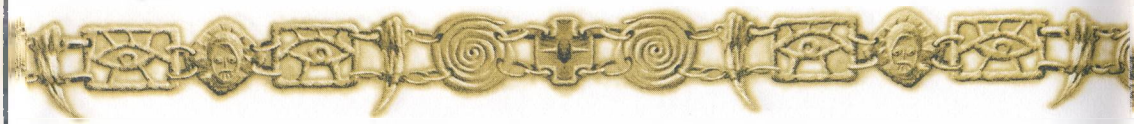
Šeřilo se. V dívčině duši sváděly boj strach a zvědavost, jimž pomáhaly únava a hlas - hlas, jenž vanul z prožité, a přec prachem času zaváté chvíle u paty Haldemedend. Houpal se mezi šepotem a mluvou, ale slova byla jasná:

„Civ gonalt da laprial emerat galiten okaln cor." Mionla vstoupila do tajemného otvoru, zatímco alnaqoní rodiny se ukládaly ke spánku syté a spokojené. Hrst popela se zvedla v dechu větru, jenž omyl svým stiskem spící schod.

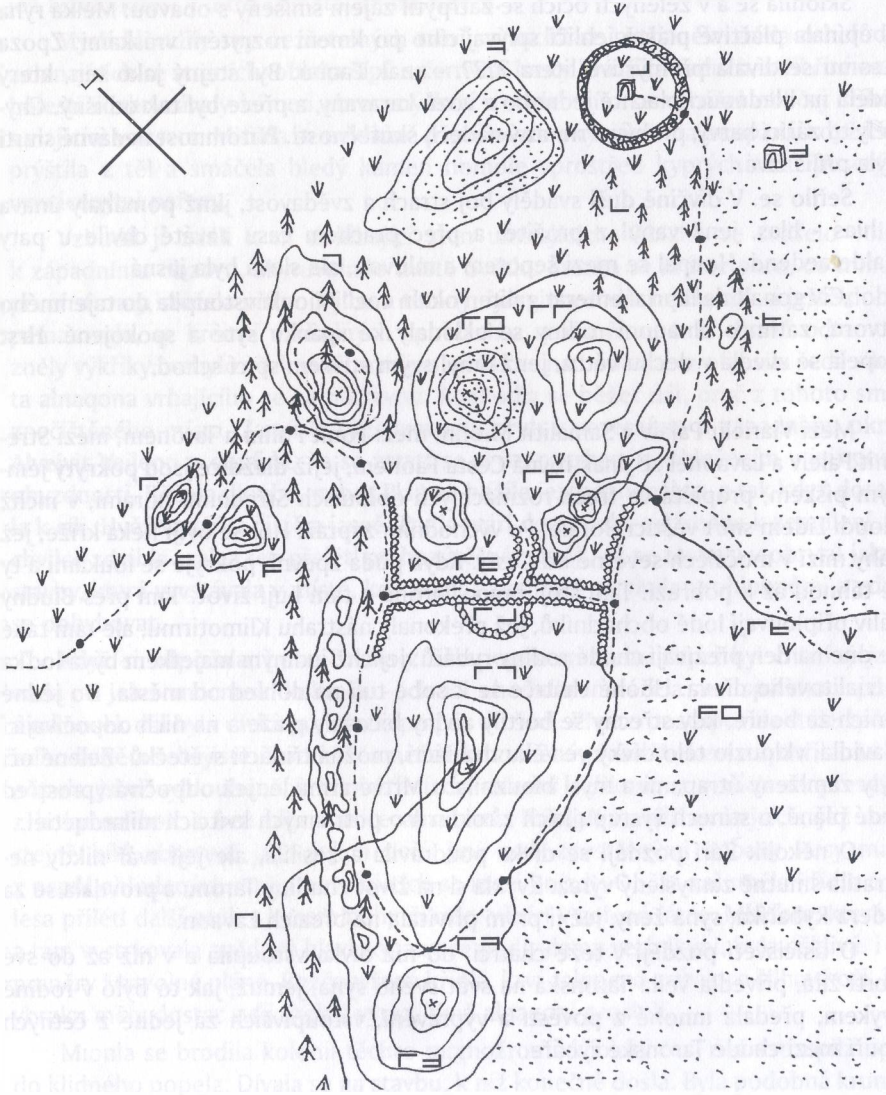
Mezi Viarielit Palaiv a Samalitit Mionn, mezi Fonit Pulim a Taronem, mezi Streonit Paleiv a Lavaonel se jinak rovná Cesta Faonem, jejíž dlaždice jsou pokryty jemným pískem, proplétá ve třech rozmáchlých oblucích Středními horami, v nichž bloudí Lidem smrt věštící Horalé. Po východním zápraží Hor se ovíjí Řeka kříže, jež záhy mizí v močálech severně od Cesty. Když půda zpevní, pokryje se loukami a ty se táhnou až k pobřeží. Tam stojí brána Taronu a tam bují život. Tam přes Bludný záliv připlouvají lodě obchodníků, jež překonaly nástrahu Klimotirmu, ale tam také ze dne na den přežívají chudé rodiny rybářů, jejichž jediným majetkem bývá loďka z trialitového dřeva. Ubohé chatrče se k sobě tulí na dohled od města. Do jedné z nich za bouře, kdy střechy se bortily a vlny bičovaly pláže a na nich odpočívající plavidla, vklouzlo tělo dívky ve věku dvanácti, možná třinácti světecků. Zelené oči byly zamlženy útrapami a mysl blouznila o Mrtvé armádě, jež odpočívá vprostřed šedé pláně, o stínech vystupujících z roklin a o potrhaných kvítcích milardqetiel.

O několik Září později se dívka pozdravila a zesílila, ale její tvář nikdy neztratila smutně zamyšlený výraz. Zvykla si na život chudiny Taronu a provdala se za Jadera Rybaříka, syna ženy, jež ji první přivítala na březích Lavaon.

O tisícisvětí později v téže chatrči, do níž dívka vstoupila a v níž až do své smrti žila, přivedla Veila Taronská na svět svého syna, jemuž, jak to bylo v rodině zvykem, předala mnohé z pověstí a vyprávění, vstoupivších za jedné z četných bouří mezi chudé Taronské rybáře.



Střední & Východní Lematalatamot Heern



skupina liter	NSV / Č	H / Č
	Ponveiler / Sesle	— / —
	Veilaner / Stolec	— / —
	— / —	Himal / Brána
	Heer Idaltrinaívis / Hora blouznění	Hartorut Hor / Bludná hora
	— / —	Herladut Hak / Severní jazyk
	— / —	Falghol Haldemeden / Červí Hora
	Vireonit Jadriel / Černá jeskyně	Hadal Humerat / Černá jeskyně
	Černí Horalé	
	Lesní Horalé	
	— / —	Halmer Her Huteran / Údolí mrtvých těl
	— / —	Hor Haldon / Hora zeleně
	Heer Naqolín / Hora jazyků	Haket Hald / Jazyčný vrch
	Ajlonit Heer / Kamenná hora	Hor Hardut / Kamenná hora
	Mionit Heer / Vodní hora	Hor Harit / Vodní hora
	Bezáher Opriers / Průsmyk návratu	Aldanat Horelmal / Soudný průsmyk
	Jeskynní Horalé	
	— / —	Hor Hernad / Hora jihu
	Leteorit Paleiv / Dlouhá řeka	Haran Hernad / Řeka jihu
	Paleiv Trimplí / Řeka kříže	Haran Hutern / Řeka mrtvých
	Alveivit Veileon / Mrtvolná pláň	Humerat Hafan / Černý les

Dodatek k původu

Krev v Lematalatamit Heern (dále KLH) je výsledkem kompilace různých textů a nutno podotknout, že je i částečně vymyšlena. Na rozdíl od Víru a Tajemství Taronu totiž podklady pro tuto povídku byly daleko kusejší, než je obvyklé. Proto neuškodí říci si něco o zjevně prokázaných momentech KLH.

1) ve spisu, o němž byla řeč v Dodatku k Tajemství Taronu, a z nějž Tajemství a Vír čerpaly, se píše: „... třebas již přes tisíc světečků tomu bylo, kdy Mionla a Jader Rybařík spojili své osudy ... byla utečenec povražděné karavany, jež putovala na Východ ..."

2) Tálim Heersin, tak jak je ústy starcovými podán, je přepsán ze stejnojmenného svitku. Jméno autora uvedené v záhlaví je naneštěstí ohořelé. Protože jde o spis rozsahem nevelký, zařadil jsem jej do KLH namísto samostatné publikace.

3) Jak vyplývá z Víru, Palavírova rodina vládla moudrostí a vzdělaností, neboť uměla číst i psát, jakož i byla znalá množství pověstí z Dávných časů i starších. To však za Temných Září nebylo u chudiny obvyklé. Proto se zjevně znalosti musely dostat do Rybářské čtvrti odněkud zvnějšku; spojíme-li tento fakt s údaji v bodě 1), docházíme k závěru, že to byla Mionla, kdo vnesl moudrost do Palavírovy chatrče - odtud potom vyplývá dívčino sociální zařazení.

4) V bodě 1) zmíněný spis poskytl pak již jen plytké narážky, ač dosti časté, na zvláštní postavu starcovu. Mionla o něm zřejmě neřekla mnoho, a z toho mála přežila do doby sepsání spisu pouze zmínka o tajuplných schopnostech a hlubokém sporu mezi starcem a Mionliným otcem.

Zbylé události, zeměpisné podrobnosti a jména Mionliných rodičů byla vyňata z rozsáhlého souboru map, poznámek, letopisů a kronik - rozsáhlého co do objemu, nikoli úplnosti. Proto i když je verze událostí popsaná v KLH dosti pravděpodobná, není jistá a v budoucnu se možná nalezne jiné řešení.

Poznámka: Pozoruhodná je ovšem třaslavým písmem zapsaná věta na okraji jedné z map Středních hor - podle ní v oblasti, do níž je umístěna Falghol Haldemedend, byl nalezen pod sáhy hlíny a kamene šavlovitě zahnutý zub o síle mužské paže.

Dodatek k mapě

V tomto Dodatku bych rád shrnul několik poznatků o mapotvorbě, se zvláštním zaměřením na mapu Lematalatamit Heern (dále LH), jež je doplňkem rekonstrukce „Krev v Lematalatamit Heern" (dále KLH). Vzhledem k omezenému prostoru bude vše pojednáno jen velice stručně a v hrubém nástinu.

Ze tří Ras pouze Lidé kreslili mapy - Horalé znali okolí svých sídel zpaměti už od mládí, zatímco Zlimři měli podrobné plány svých podzemních paláců, které se podobaly spíše technickým výkresům než mapám tak jak je známe.

*Lidské mapy neměly měřítko, spíše tedy šlo o hrubou orientaci v terénu, k níž sloužily. Topografické značky užívané na mapách nebyly příliš odlišné od těch našich (snad jen je třeba vzít v potaz, že značka ** náležela stromu jakéhokoliv druhu, nejen jehličnatému). vrstevnice byly rovněž známy, ale sloužily výhradně k povšechnému znázornění utváření terénu (například prudkost svahů); výška na nich tudíž není značena. Výtvarné provedení mapy se lišilo od autora k autorovi, ale základní rysy byly společné:*

— topografické značky byly na první pohled rozlišitelné

— vysvětlivky (legenda) se nikdy nevyskytovaly

— mapa obsahovala jednoduchý kříž (obdoba naší růžice), který sloužil k zaměření mapy

— neprozkoumané prostory byly ponechány prázdné, případně do nich byl vepsán rejstřík (viz dále)

Velice pozoruhodný byl způsob umisťování názvů. Do vlastní mapy se zapsal jeden až tři znaky - vzhledem k proporcím písma (viz záhlaví Tálim Visilmonis) nebylo divu, více se jich prostě nevešlo. Obvykle šlo buď o iniciály jména místa nebo o číslice. Na zvláštním listu nebo v oněch „prázdných prostorách" pak byl obsažen rejstřík všech těchto znaků a u nich uvedena plná znění názvů, případně další poznámky (části legend, lingvistické poznatky; takto byla též umístěna poznámka o nalezeném zubu, zmíněná v Dodatku k původu - viz tamtéž). Tento systém vedle mnohých výhod skrýval i jednu záludnost - velice často se takové „rejstříkové listy" ztrácely; ale k tomu se ještě vrátím ve druhé části tohoto Dodatku, věnované jazykové stránce názvů na mapě KLH.

Již zmíněná mapa je nakreslena v měřítku 1:2 100 000, což znamená 1 cm = 7 ardn (světin). Její celkový vzhled odpovídá všem dostupným původním mapám, jež ovšem zachycují pouze nejbližší okolí (až na výjimky) Faonské cesty. Poloha ostatních míst (Údolí mrtvých těl aj.) je vyvozena z poznámek v rejstřících a dalších spisech a upravena tak, aby souhlasila s textem KLH.

Co se týče rejstříku, názvy jsou uváděny jednak v novosvětské, jednak v horninské (hornina - jazyk Horalů za Temných Září) podobě, pokud je v daném jazyce název znám. Obě podoby jsou pak přeloženy do češtiny (v KLH byly užívány výhradně NSV podoby a jejich překlady, s výjimkou Údolí mrtvých těl).

Pokud chybí NSV název (například Herladut Hak, Severní jazyk), obvykle je tomu tak proto, že lidské mapy tuto oblast nezachycují. Výjimky tvoří Hor Hernad a Himal. U prvního názvu je rejstřík původní mapy, z níž byla poloha Hory překreslována, roztržený a čitelná je pouze část slova „Heer". Údolí Stolce a Sesle nemělo u Lidí jméno; alespoň na žádné z dostupných map není zachyceno.

S chybějícími horninskými názvy je to složitější. Všechny byly totiž získány z jednoho rejstříku, který bezpochyby pochází z doby Velkého průzkumu (viz Dodatek všeobecný k původu Tajemství Taronu), odkazujícího na mapu, z níž se dochovala pouze část zachycující blízké okolí Falghol Haldemedend (z togoto fragmentu pochází též již zmíněná poznámka o nálezu lídonova zubu). Příslušná místa na mapě ke KLH byla přiřazena na základě jazykového rozboru těchto názvů. Pro Stolec a Sesli ovšem tento rejstřík horninskou podobu zcela jistě neobsahuje, proto H varianty těchto NSV jmen v rejstříku mapy KLH rovněž nejsou.

Ve třech případech je v rejstříku uveden pouze český název - týká se to sídel horalských družin. Nejde o názvy míst a do mapy jsem je zařadil pouze proto, že se o nich zmiňuje stařec v KLH. Na původních mapách nejsou NSV ani H podoby uvedeny.

Ve zbývajících případech jsou uvedeny H i NSV názvy. Někdy mají obě varianty shodný význam (Ajlonit Heer - Hor Hardut), jindy podobný (Heer Idaltrinaívis - Hartorut Hor). Ovšem jsou i takové názvy, jejichž NSV a H podoba mají zcela jiný význam a ten je třeba osvětlit.

— Leteorit Paleiv - Haran Hernad. NSV název byl řece přiřčen zjevně poté, co byl objeven její dolní tok; vlévala se mnoho set světin jižněji do Moře. To ovšem mohli vědět pouze Lidé a nikoliv Horalé, kteří z Hor nikdy nevycházeli.

— Paleiv Trimplí - Haran Hutern. Vysvětlení NSV verze je zmíněno v textu KLH. H název se může vztahovat k faktu vysvětlujícímu naprosto bezpečně následující bod; není to ovšem zcela jisté - jiné vysvětlení jsem však prozatím nebyl schopen nalézt.

— Alveivit Veileon - Humerat Hafan. První zmínka vysvětlující původ Veileon byla již v KLH. Skutečně, rozsáhlé popelné pole bylo kdysi hustým lesem. Je zcela pochopitelné, že Horalé zachovali vzpomínku na něj alespoň v názvu tohoto místa. NSV verze spíše připomíná zklamání Lidí, když na rozsáhlé ploše spáleniště nevyrostlo ani stéblo trávy - jak se říká v Tálim Heersin, lesy byly vypalovány především aby Lidé získali zásoby čerstvé trávy pro malzuby v té době častých karavan pro pouť přes Hory. Ovšem tráva tu nerostla - nad krajem ležela kletba, neboť popel Černého lesa se mísil s opálenými kostmi desítek Horalů, kteří za ukrutného požáru nestačili utéci dravým plamenům.

Tímto se končí Dodatek k mapě a věřím, že většina problémů točících se okolo jejího uspořádání byla rozptýlena.

Jan „Olivír" Dvořák, 1995

ilustrace Jarda Kocourek

Finská mytologie

Tomáš Prokůpek

VÄINÄMÖINOVY NÁMLUVY (RUNA TŘETÍ AŽ DESÁTÁ)

Mnoho vody uteklo, vlídnou zemi Kalevalu, v níž žil Väinämöinen, i nehostinnou severní zemi Pohjolu osídlili lidé. Starcovo vědění a znalost kouzelných run stále vzrůstaly, až se o něm vyprávělo široko daleko. Když se to doneslo k uším mladého Joukahiana, zatoužil utkat se s Väinämöinem v moudrosti. Počkal si na starého runopěvce a zastoupiv mu cestu, začal se holedbat svými vědomostmi a urážet svého soka. Väinämöinen se rozzlobil a zaklel Joukahaina do bažiny. Aby se mladý chvastoun vysvobodil, slíbil starci za ženu svou sestru Aino.

Joukahainen se nešťastně vrátil domů a vše povykládal své matce. Ta se však velmi zaradovala, že získá za zetě takového hrdinu, jako je Väinämöinen. Mladičká Aino se však hořce rozplakala a o starém runopěvci nechtěla ani slyšet. Brzy nato potkala dívka Väinämöina v lese a při pohledu na jeho bílou bradu se její žal ještě prohloubil. Matka však nechtěla ani slyšet, a tak nebohá Aino raději skočila do moře a utopila se. Stala se tak vodní pannou v družině Vellamo, ženy boha moře Ahtiho.

Když se Väinämöinen dověděl o smrti své nevěsty, velmi ho to zarmoutilo. Vyplul ve člunu na moře a snažil se Aino chytit do sítí. Nakonec se mu to podařilo, ale vodní panna se mu vysmekla a starý runopěvec už ji vícekrát nespatřil, třebaže se ji ještě dlouho snažil znovu vylovit. Väinämöinen tak dlouho proklínal svou smůlu, až se z moře vynořila jeho matka a poradila mu, ať si jde hledat nevěstu do Pohjoly:

„Na sever své kroky obrať,
panny jsou tam okrouhlejší,
děvy dvakrát spanilejší."

Väinämöinen se na modrém losu vydal do Pohjoly. Když projel Kalevalou, pokračoval jeho kouzelný los po hladině moře, aniž by si nohy zmáčel. Jenomže u břehu na starého runopěvce číhal holobradý Joukahainen. Naštěstí svým šípem zasáhl jenom losa, ale Väinämöinen spadl do vln a proud jej zanesl na širé moře. Řadu dní musel plavat a už mu kvapem ubývalo sil. V poslední chvíli se objevil orel, z vděčnosti za ušetřenou břízu si Väinämöina vysadil na záda a zanesl ho do Pohjoly.

Unaveného bohatýra zpozorovala na pobřeží ošklivá čarodějka Louhi, paní nad Pohjolou; vzala ho k sobě domů a tam jej nakrmila a usušila. Uvolila se dát Väinämöinovi svou nejmladší a nejkrásnější dceru, Pannu Pohjolanku, vyrobí-li kouzelný mlýnek Sampo. To sice bylo nad runopěvcovy síly, nicméně slíbil, že získá někoho, pro nějž to bude hračka. Väinämöinen dostal od Louhi saně a vrátil se do Kalevaly. Navštívil proslulého kovokujce Ilmarina a snažil se ho přesvědčit, aby jel do Pohjoly a vykoval pro Louhi Sampo. Ilmarinen s tím nechtěl mít nic společného, a tak starý runopěvec vyčaroval vichřici, která kováře zanesla do severní krajiny proti jeho vůli. Nasupený Ilmarinen se chystal bez meškání vyrazit zpátky, když ale spatřil Pannu Pohjolanku, zjihl jako ovečka.

Rozběhl se Sampo kovat,
krůvkem pestrým opatřiti,
z konce brku labutího,
z kapky mléka jalovice,
z klíčku zrna ječmenného,
ze srstinky bahničiny.

Po několika nevydařených pokusech se mu skutečně podařilo kouzelný mlýnek Sampo ukout - z jedné strany z něj vycházela mouka, ze druhé sůl a ze třetí peníze. Louhi honem Sampo vzala a zamkla ho do měděného vrchu. Potom Ilmarinen

požádal Pannu Pohjolanku o ruku, ale krasavice jej prozatím odmítla, protože si ještě chtěla užít volnosti. Louhi věnovala kováři člun a seslala příznivý vítr, který loď poháněl až do Kalevaly.

LEMMINKÄINOVA DOBRODRUŽSTVÍ (RUNA JEDENÁCTÁ AŽ PATNÁCTÁ)

Vté době žil v Kalevale také veselý mladík Lemminkäinen, který měl mnoho kladných vlastností a jenom tu malou chybičku, že nenechal žádnou sukni na pokoji. Jednou se doslechl o čarokrásné panně Kylliki, která odmítá každého nápadníka. Lemminkäinen si usmyslel, že ji musí získat. V kraji, kde Kylliki žila, po šibalově příchodu záhy nezbyla jediná dívka, která by mu nepodlehla. Jenom ta, kvůli níž přišel, ho neustále přehlížela. Po čase mu došla trpělivost a unesl Kylliki na svůj dvůr. Dívka nejprve prosila i vyhrožovala, ale nakonec přislíbila Lemminkäinenovi věrnost, bude-li se vyhýbat bitkám. Na oplátku se zavázazala, že nikdy nepůjde do vsi tancovat.

Lemminkäinen žil s Kylliki dlouho spokojeně, až se jednou zdržel na rybolovu. Jeho mladá žena neodolala a odběhla do vsi trochu se povyrazit. Lemminkäinen se rozzlobil, Kylliki vyhnal a natruc se vypravil do boje s Pohjolany. Nic nedbal matčina přemlouvání, jen jí nechal hřeben, podle nějž pozná, jak se mu vede: zahyne-li, poteče z hřebene krev. Když popuzený mládenec dorazil do Pohjoly, proklouzl na hostinu čarodějů. Všechny přítomné ve znalosti kouzelných run předčil, a tak je bez obtíží zaklel. Ušetřil pouze starého středního skotáka, který byl tak odporný a nanicovatý, že mu ani nestál za námahu. Ošklivec se ale cítil pohaněn a přísahal Lemminkäinovi pomstu.

Na dvorci paní nad Pohjolou se Lemminkäinen okamžitě začal domáhat nejkrásnější Louhiny dcery. Ošklivá čarodějka si však vymínila, že musí nejprve ulovit dřevěného soba, co patří běsu Hiisimu. Mladý bohatýr vzýval Tapia, pána lesa, a s jeho pomocí se mu podařilo divé zvíře uštvat a přivést Louhi. Ta mu však zadala ještě těžší úkol - lapit Hiisiho ohnivého hřebce. Lemminkäinen se pomodlil k nejvyššímu bohu, hromovládci Ukkovi, a zkrotil i běsova koně. Do třetice poručila paní nad Pohjolou, aby mladý bohatýr přinesl černou labuť z Černé řeky, jež odděluje svět živých od Tuonely, říše mrtvých. Na Lemminkäina však u řeky čekal do hloubi duše uražený skoták s lukem.

Vytrh z vody vodní zmiji,
z vln vzal šipku rákosovou,
mužovo jí srdce proklál,
protknul játra Lemminkäina.

Syn Tuoniho, pána zásvětí, pak mládencovu mrtvolu rozsekal na kusy a vhodil do Černé řeky. Doma začala z hřebene prýštit krev a Lemminkäinova matka okamžitě věděla, kolik uhodilo. Podkasala si sukně a uháněla do Pohjoly. Louhi jí prozradila, kam jejího syna poslala, a od samotného slunce nešťastná matka vyzvěděla, co se Lemminkäinovi přihodilo. Ilmarinen jí vykoval veliké železné hrábě a těmi vylovila z dravého proudu všechny části synova těla. Sestavila je dohromady a s vypětím všech sil se jí za pomoci nejmocnějších zaklínadel podařilo syna oživit. Lemminkäinen chtěl pokračovat v plnění úkolů, ale matka nepřipustila žádné odmlouvání a odvedla si ho domů.

ILMARINOVA SVATBA (RUNA ŠESTNÁCTÁ AŽ DVACÁTÁ PÁTÁ)

Väinämöinen chtěl postavit loď, ale zjistil, že mu chybí tři vědmá slova k tomu, aby ji mohl dokončit. Vypravil se pro ně do Tuonely, ale v cestě mu ležela Černá řeka. Dlouho musel přesvědčovat Tuoniho dceru, aby ho ve člunu přes temný proud přepravila. Vládce zásvětí mu však odmítl vědmá slova vydat a starý runopěvec jen tak tak unikl z říše mrtvých živý - proměněn v hada proklouzl ven. Ale Väinämöinen potřeboval získat vědmá slova stůj co stůj, a tak dumal a dumal, až si vzpomněl na moudrého obra Vipuna. Cesta k němu nebyla o nic méně nebezpečná, proto požádal Ilmarina o železné škorně, šaty a sochor. Po stezce dlážděné břity doputoval moudrý runopěvec až do podzemí, kde velikán spal. Když ho Väinämöinen probudil z dlouhého spánku, rozmrzelý Vipunen bohatýra bez dlouhých řečí spolkl. Väinämöinen se ale nedal a začal velikánovi v břiše strašlivě vyvádět. Vipunen mu raději prozradil ona tři vědmá slova i mnoho dalších a s velkou úlevou ho propustil.

Väinämöinen dokončil loď a namířil si to do Pohjoly, aby tam žádal o slíbenou Pannu Pohjolanku. Ze břehu ho spatřila Anniki, Ilmarinova sestra, která si tam právě prala šaty, a vyzvěděla od starého runopěvce, kam pluje. Horempádem utíkala za svým bratrem a všechno mu za tepla povykládala. Kovokujec nelenil, vystrojil se na cestu a hurá za Väinemäinem. Když ho na svých saních dohnal, navrhl mu, ať se o Louhinu dceru ucházejí společně. Starý runopěvec bez valného nadšení souhlasil, co mohl ostatně dělat. Dorazili do Pohjoly současně a oba vyzdvihovali své zásluhy na vzniku Sampa. Panna Pohjolanka byla ochotna vdát se jedině za mladšího a pohledného Ilmarina:

„Nechci starce väinölského,
nechci býti zbožím kmeta,
stařec dal by mnoho trudu,
ale málo kratochvíle."

Louhi by však jako svého zetě byla raději viděla mocného Väinämöina, a tak navrhla kováři osvědčené řešení: splní-li tři nesplnitelné úkoly, krasavice bude jeho. Díky radám Panny Pohjolanky je ale Ilmarinen všechny splnil - hadí pole zoral zlatým pluhem, Tuoniho medvěda spoutal zlatým řetězem a štiku z Černé řeky vylovil s pomocí ohnivého orla, jehož rovněž ukul. Louhi nezbylo, než svou dceru s Ilmarinem zasnoubit, a věkověčný Väinämöinen odtáhl domů s nepořízenou.

V Pohjole se začala strojit slavná svatba. Přivedli tak velikého býka, že se nemohl najít nikdo, kdo by si ho troufl porazit. Naštěstí z moře opět vystoupil osvědčený černý pidimužík se svou sekyrkou a dobytče skolil. Vařilo se pivo a chystala se krmě. Louhi nakázala sezvat na svatbu všechen lid Pohjoly i Kalevaly. Jenom Lemminkäina ne, protože před ním nebyla žádná panna v bezpečí. Na Louhin dvorec se postupně sjížděli hosté, vrátil se ženich se svou družinou. Přijel i Väinämoinen, který oblažoval přítomné svým pěveckým uměním. Všichni byli v dobrém rozmaru a svatba se náramně vydařila. Potom si Ilmarinen odvezl nevěstu domů.

LEMMINKÄINOVY ÚTĚKY (RUNA DVACÁTÁ ŠESTÁ AŽ TŘICÁTÁ)

Lemminkäinen zaslechl halas z Pohjoly a došlo mu, že se tam slaví svatba, na kterou ho nikdo nepozval. Strašlivě se rozlítil a umínil si, že si to někdo odpyká. Jeho matka se mu snažila výpravu do Pohjoly rozmluvit a vyjmenovávala všechny úklady, jež na něj čekají, ale Lemminkäinen nedbal. Překonal všechny nástrahy, až došel k hradbě kolem Louhina dvorce vytvořené z železných kopí, na nichž byly naraženy lidské hlavy. Bohatýr si v ní hravě vyrubal díru mečem a v ústrety se mu připlazila obrovská zmije.

Delší byla krokevnice,
tlustší nežli ze vrat patník,
zuby měla jako hrábě,
hřibet jako sedm člunů.

Přesto s bohatýrem nic nepořídila, protože znal její původ, a tím pádem ji měl v hrsti. Zmije se odklidila a Lemminkäinen vpadl do hodovní síně. Ženich s nevěstou už byli pryč a hostina právě skončila, leč bohatýr se zpupně dožadoval pohoštění. Louhi mu nechala donést pivo plné červů a Lemminkäinen vyvolal hádku s hospodářem Pohjoly. Nejprve soupeřili v čarování a nakonec došlo na meče. Bohatýr svému soupeři uťal hlavu a narazil ji na poslední volné kopí. Potom se ale musel dát bleskurychle na útěk, protože paní nad Pohjolou vyčarovala stovku po zuby ozbrojených bojovníků. Lemminkäinen se vyřítil z Louhina sídla, ale jeho kůň byl tentam.

Pronásledovatelé mu byli v patách, a tak se proměnil v orla a letěl do Kalevaly, co mu křídla stačila.

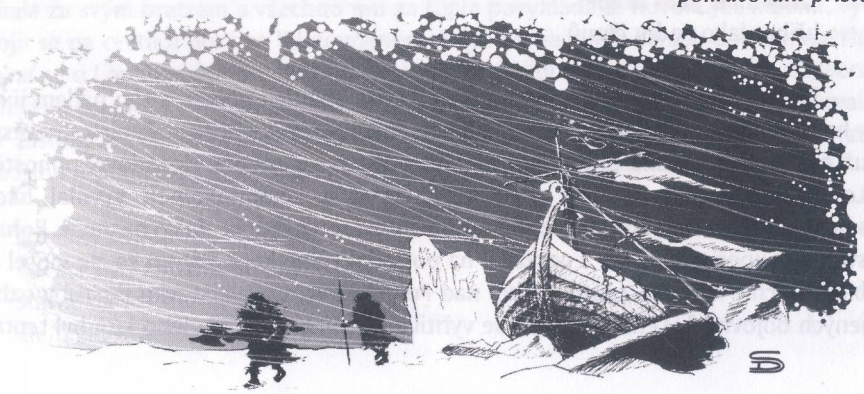
Když matka viděla, s jakým chvatem se vrací domů, pochopila, že je zle. Střelhbitě schystala zásoby a pak mu poradila ostrůvek, kde ho jistojistě nenajdou. Lemminkäinen doplul na spásnou výspu a záhy si svými kouzelnickými kousky získal přízeň ostrovanů (a co teprve ostrovanek). Všude byl vítaným hostem a věru, že se činil.

A tak jarý Lemminkäinen
potichounku žil a prožil
roky tři, tři léta plná
ve vsech velkých na ostrově,
panny pěkné potěšoval,
všecky vdovy pomiloval.

Lemminkäinovo řádění nakonec překročilo všechny meze, a když ostrované začali brousit sekyry a meče, měl rozpustilý bohatýr zase jednou napilno. Jeho loďka se mezitím rozpadla na prach, a proto si musel z několika prken narychlo vyčarovat člun, se kterým se mu podařilo doplout k rodným břehům. Ke své hrůze však nalezl vlastní dům vypálený a pole zpustošená. Hořce se rozplakal, protože si myslel, že je vinen matčinou smrtí. Náhle si však všiml vyšlapané cestičky do lesa a na jejím konci našel v úkrytu svou matku živou a zdravou.

Lemminkäinen se se svým dávným druhem Tierou domluvil na nové trestné výpravě proti Pohjole. Louhi na ně během cesty po moři seslala mráz, který uvěznil jejich lodici v ledovém krunýři. Oba přátelé museli po ledu dojít na břeh a po dlouhém bloudění byli nakonec rádi, že se jim vůbec podařilo se vrátit domů.

pokračování příště



YA HOI! YA HOI! YA HARRI HOI!

aneb

CO MAJÍ ORKOVÉ SPOLEČNÉHO SE SHAKESPEAREM?

(pokračování)

Andrzej Sapkowski

Držme se však našeho kopyta, čili Tolkienových orků. Jak jsme se zmiňovali, už v „Hobitovi" byli goblini hroziví, ale na stránkách „Pána prstenů" byli povýšeni na opravdové záporňáky. Tady už nejsou pochybnosti - je to krutá a nebezpečná rasa. Jestliže v „Hobitovi" zaznívaly ještě pohádkové elementy, v trilogii už po nich není ani stopy - kromě jiného díky orkům. V trilogii reprezentují orkové velmi „reálné", nepříliš pohádkové nebezpečí. Od okamžiku krvavého střetnutí v Morii čtenář ví - s těmito orky to družina nebude mít lehké. A skutečně: za chvíli Boromir leží a umírá. A pak se objeví Grišnákh. Já osobně jsem do orka Grišhnákha zblázněný - je to jedna z nejlepších, pokud ne úplně nejlepší „černá" postava fantasy literatury. Je strašný, až z toho naskakuje husí kůže! Říkejte si, co chcete - já si myslím, že Tolkien přešel od pohádky k fantasy právě díky orkům.

Ve science fiction a fantasy literatuře gobliny použilo kromě Tolkiena jen málo autorů. Když pomineme Tolkienovy následovníky, kteří jsou tak věrní, až se blíží plagiátu, a ty, co píší „příběhy k hrám" (Weiss a Hickman) nebo příběhy vysloveně zasazené do světa her (Elizabeth Moon), lze uvést Pierse Anthonyho (cykly „Xanth" a „The Apprentice Adept") nebo Jacka Vance (cyklus „Lyonesse"). Anthonyho gobliní jsou vysloveně „klasičtí a předpisoví": zlí, krutí, ohyzdní, špinaví a ochotní páchat hanebnosti a znásilňovat hlava nehlava. Obzvláště v „Adeptovi" je v nebezpečí každá bytost ženského pohlaví, dokonce i klisna jednorožce, když se goblini přiblíží. V „Rytířském úsvitu", třetím dílu zmíněného cyklu, ale vystupuje gobliní generál, který nosí jméno přiměřené své kráse - Grossnose („Nosatec"). Toho nám autor představuje s úctou, jako čestně bojujícího žoldnéře a skvělého stratéga.

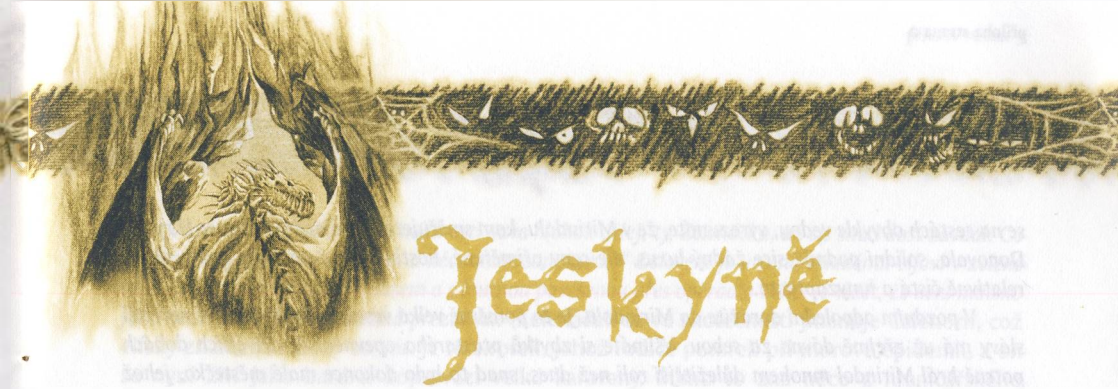
Jack Vance (cyklus „Lyonesse") mluví o goblinech jako o „podřádu elfů" (fairies), přičemž je to - opět klasicky a předpisově - podřád značně odporný. V třetím dílu tohoto cyklu, nazvaném „Madouc", je titulní hrdinka, princezna Madouc z Lyonesse, napadena dvěma ohyzdnými a nenávisti plnými gobliny, kteří jedou na gryfech. Naštěstí zná Madouc kouzlo, které ji naučila matka, elfka Twisk. Sešle to kouzlo a oběma goblinům zláme vaz.

Také v knize „Malé, velké" Johna Crowleye najdeme mezi pohádkovými bytostmi, které autorův podivný Never Never Land obývají, gobliny. Jak Crowley objasňuje, každý druh pohádkových bytostí v této zemi má nějaký sobě vlastní živel. Jak je snadné uhodnout, goblini jsou u Crowleye „bytostmi ohně".

Do svých příběhů - dokonce i do jejich názvů - přivedly gobliny i C.J.Cherryh („Zrcadlo goblinů") a Teresa Edgerton („Měsíc goblinů"). I Dave Duncan popsal „gobliny", přičemž u tohoto autora jsou goblini lidé, kteří se „pogoblinili", a tím převzali i jejich vnější vzhled a charakter.

U jiných klasiků fantasy, jakými jsou Poul Anderson („Zlomený meč", „Tři srdce a tři lvi") a Terry Brooks (cyklus „Shannara"), plní roli goblinů jejich mýtické germánské protějšky - mimořádně „zlí tvorové chaosu", trollové a gnómové. U Guye Gavriela Kaye („Gobelin Fionavaru") se goblini (orkové?) nazývají „svart alfar". Oproti svému jménu („svart" znamená ve švédštině černý) mají Kayovi „svarti" zelenou kůži. Jméno „Svart alfar" je samozřejmě vypůjčené z „Eddy". Tolkien, a tedy i „Edda", byli Kayovi velkým vzorem. K této záležitosti se ještě vrátíme.

Je také vhodné věnovat několik slov Cliffordu D. Simakovi, který využil „netvora-goblina" *(pozn. překl. - v českém vydání se nazývá skřítek)* (opravdu strašlivého) v románu „Město" (čistá SF!). Stalo se to už v roce 1952, tedy víc než dva roky před tím, než se objevil „Pán prstenů". Simakovo „Město" sice vyšlo až po „Hobitovi", ale „Hobit" byl tenkrát tak málo známý, že vliv Tolkiena na Simaka lze bezpečně vyloučit. Simak ostatně nápad zopakoval. V románu „The Goblin Reservation" (opět



Komáří hůrka

Jiřina „Aquila“ Vorlová

Prostředí

Komáří hůrka je jeskyně pro postavy kolem 3. úrovně. Budeš-li mít družinu na vyšší úrovni, je třeba patřičně zvýšit nebezpečnost a sílu pastí, případně upravit útočná a obranná čísla známých nestvůr. Hráči i postavy se možná budou divit, ty jako PJ však z dalšího pochopíš, že se může jednat o tvory upravené magií.

Jeskyně je vhodná pouze pro družiny, kde postavy víceméně spolupracují a nenechávají se vzájemně ve štychu. Takovým, kteří jen číhají na chybu druhého, aby mu mohli vrazit nůž do zad, toto dobrodružství určeno není.

Zasazení této jeskyně do konkrétního místa a času není náročné. Stačí poměrně rušná obchodní stezka a na ní vesnice Mirindol se zájezdním hostincem U rytíře Donovala. Nedaleko je kopec se zpustlou tvrzí, zvaný Komáří hůrka. Dobrodružství by mělo začít několik dní před úplňkem, tak aby do úplňku stihly postavy prozkoumat celou tvrz.

Úvodní scéna

Zřejmě nastalo období dešťů. Prší, jen se leje, a určitě byste uvítali na noc střechu nad hlavou. Cesta, kterou se berete za dobrodružstvím, je poměrně důležitou obchodní stezkou. Není divu, že často potkáváte větší či menší skupinky obchodníků, poutníků i prostých obyvatel. Z rozhovorů, které

se na cestách obvykle vedou, vyrozumíte, že v Mirindolu, kam směřujete, je zájezdní hostinec U rytíře Donovala, solidní podnik, sice žádný luxus, ale ceny přiměřené, hostinský má poctivou míru, lůžka relativně čistá a hmyzuprostá.

V pozdním odpoledni dorážíte do Mirindolu. Je to poměrně velká vesnice, i když éru své největší slávy má už zřejmě dávno za sebou. Všímáte si zbytků prastarého opevnění. V dřívějších dobách patrně hrál Mirindol mnohem důležitější roli než dnes, snad to bylo dokonce malé městečko, jehož význam během staletí upadl.

Hostinec U rytíře Donovala nacházíte snadno. Zevnitř se ozývá veselý hlahol. Jistě neváháte dlouho a vcházíte z deště do sucha a tepla. V krčmě je dost živo, zřejmě se tu stavila nějaká karavana. Pokud si chcete sednout všichni k jednomu stolu, musíte si odněkud přinést volnou židli. Jedna je například u vedlejšího stolu, kde sedí mlčky několik (konkrétně pět) *trpaslíků.*

Ani se pořádně nestačíte usadit, když přijde hostinský a hned se ptá, co si dáte a hlavně, jestli máte na zaplacení. „To víte, známe takové ptáčky, věčně se potulují po světě, k pořádné práci to nepřičichne, jedna kapsa prázdná, druhá vysypaná. Když mají platit, začnou se ošívat, jako támhle ti trpaslíci," kývne hlavou k vedlejšímu stolu. „Že prej je přepadli skřeti a kdesi cosi." Pokud se dobrodruzi prokáží dobrou mincí (což by měli), je ochota sama.

U rytíře Donovala obsluhují hostinský Spiroth a jeho žena Kara. Jsou to lidé. (Nicméně nic ti nebrání změnit jejich rasu, chceš-li dobrodružství zasadit např. do kraje obývaného převážně hobity. Nevhodní by byli pouze trpaslíci.) Kromě nich tu pomáhají dva mladí barbaři, kteří zjevně v případě nutnosti slouží i jako vyhazovači.

Problém může nastat při objednávání noclehu. Vzhledem k té karavaně je volný poslední pokoj (maximálně dva, jsou-li v družince i ženy vyžadující soukromí), ale poměrně prostorný. Hostinský je ochoten přinést tam několik dalších houní a přikrývek, aby se tam mohli všichni pohodlně vyspat.

Trpaslíci se jmenují Mandor, Branald, Oram, Kedar a Aleko. Vůdcem skupiny je nejstarší Mandor. Na hobity se všichni tváří značně nepřívětivě, vypadají zasmušile a nakvašeně, sedí na sucho a suší si provlhlé oděvy. Pokud se s nimi družinka dá do řeči (zejména má-li ve svém středu trpaslíka), začne nejmladší a nejhovornější Kedar vyprávět jejich příběh.

„Asi před dvěma týdny jsme objevili tak pět dnů cesty na jih odtud v hustém hvozdu ruiny nějakého prastarého chrámu. Našli jsme tam nějaké poklady hlídané jakýmisi okřídlenými nestvůrami. Zřejmě to byly obětní poháry, dál i pár šperků a drahokamů. Vraceli jsme se domů, šel s námi ještě nějaký hobití zloděj, říkal si Alarik." V tu chvíli nejbojovněji vyhlížející Aleko zaskřípe zuby. „Cestou jsme natrefili na stopy po nějaké velké skřetí skupině, radši jsme jim šli z cesty, i když tuhle Aleka a Orama musel Mandor dost přemlouvat, že nemá cenu se zbytečně vydávat v nebezpečí, když je jich několikrát víc než nás." Aleko opět zaskřípe zuby a Oram vyhrkne: „Kdybychom na ně vletěli hned, nemuseli jsme takhle dopadnout!" Kedar pokračuje: „Jenže ten zmetek zloděj, když jsme v noci spali a on měl hlídku, tak se s nima dohodl a za svítání nás přepadli. Sebrali nám všechny poklady, peníze i zbraně. To víš, že jsme se nevzdali bez boje, hezkých pár jsme jich sprovodili ze světa a ten mizera Alarik už taky nikoho nezradí, ale nakonec jsme podlehli přesile. Mysleli jsme, že nás zabijou, ale nechali nás svázaný v lese bez prostředků, ať prý si na nás smlsnou vlci. No, měli jsme co dělat. Tady u Branalda nenašli ukrytou dýku. Udělali jsme si z větví nějaké oštěpy, podařilo se nám rozdělat oheň, takže jsme přežili i ten vlčí nájezd. Snažili jsme se ty skřety najít, pustili jsme se za nimi, ale tady někde v okolí se nám ztratili a nevíme, kde by mohli být." Aleko opět skřípe zuby.

Vtom se z druhého konce místnosti ozve hlahol: „Hej, ty, Zelenáčku, už sis snad dost zavdal. Co kdybys zasejc hrábnul do strun a něco nám zanotoval?" Oslovení je určeno mladému elfovi v zelené tunice s krátkým mečem za pasem a s loutnou pověšenou přes opěradlo židle. Je vidět, že není míněno jako urážka, ale jako přátelská přezdívka. (Zelenáček se ve skutečnosti jmenuje Calenorn, což elfsky znamená Zelený strom. Je to sirotek, jehož rodiče pomřeli při morové epidemii, a on se nyní živí jako bard a doprovází velké karavany. Mimo to zná něco z hraničářského povolání a poměrně dobře umí zacházet s mečem a dlouhým lukem.) *„Třeba tu O nevěrné kovářce a záletném krejčíkovi," ozve se jiný hlas. „Na sprosťačinky tě užije, Alfonzi," ušklíbne se Zelenáček a chápe se své loutny. „Jenže teď si poslechneš jinou. Ať se taky trochu seznámíte s místními legendami."*

A začne zpívat příběh o rytíři Donovalovi „...jenž jinochem švarným zjevu lepého byl, nad jiné sličnými vlohami se povznášeje, kterak ruku dívky milené si vydobyl, neb láska kouzlo nade vše je. Erindil, otec oné dámy, elfí kníže všude známý, Mirindu sličnou nechtěl za ženu mu dát, však nezlomil rytíře otcův chlad..." A tak dál, a tak dál. Obsah Zelenáčkova čtvrthodinového vystoupení by se dal shrnout do několika vět. Rytíř Donoval, syn zchudlého šlechtice, vytáhl do boje proti divokým skřetům a vyčistil zdejší polesí od těchto zrůd. Jeho chrabrost obměkčila Erindilovo srdce, takže mu svou dceru nakonec dal. Konec konců viděl, že Mirinda Donovala miluje, a nechtěl jí bránit ve štěstí. Donoval se se svou ženou usadil zde, na bývalém skřetím území. Založil městečko, které na počest své ženy nazval Mirindol, a na nedalekém kopci postavil tvrz, kde spolu žili. Vládl rukou pevnou, leč spravedlivou. Mirinda pak opředla celou oblast svými ochrannými elfími kouzly. Jejich věrná láska se stala námětem mnoha legend a jestli nezemřeli, žijí spolu šťastně až dodnes... „Vznikly o nich písně, nesuďte je přísně, kdyby vám je někdo hrál, vždyť láska je všech citů král."

Zelenáček sklízí za svůj zpěv zaslouženou pochvalu a zábava pokračuje dál.

K večeru vstupuje na scénu hlavní CP - Natris.

Najednou se u vašeho stolu objevuje stařec. Nikdo z vás si ho dřív nevšiml, ani nevíte, kdy se k vám přiblížil. Vypadá jako poutník v tmavomodrém vybledlém plášti s kapucí, menší postavy, trochu přihrblý, s šedivými vlasy a šedým plnovousem. Má živé černé oči a rozježené obočí. Opírá se o hůl, naklání se k vám nad stůl a chraplavým šepotem se snaží přehlušit okolní halas: „Jak jsem vás tak poslouchal, jste určitě opravdoví dobrodruzi, kteří se ničeho nezaleknou. Povídá se, že tady na Komáří hůrce asi půl den cesty na západ odtud, na tom kopci, je stále ještě ukryt poklad rytíře Donovala, co o něm támhle ten elf zpíval. Kdybych byl mladší, hned bych se tam vypravil, ale na ty kopce už jsem kapku dejchavičnej. Ale vy jste mladý a silný, pro vás to bude hračka. Povídají se o tom pokladu úplný pohádky. To, co tady vykládali ti trpaslíci, je jako když plivne. Prej jsou tam hory zlata, šperků a drahokamů, kouzelné zbraně, tajemné amulety a pergameny. Je to tam pusté a prázdné. (Uchechtne se.) Zmiňovat se o armádách skřetů, smečkách všelijakých lykantropů, zástupech kostlivců, tisícovkách netopýrů a miliónech krys by přece bylo urážkou takových dobrodruhů, jako jste vy. No, možná, že v té tvrzi sem tam nějaká nestvůra je, ale stejně, nebýt toho, že na každém kroku se skrývá nějaká past, tak by to byla pro takové hrdiny jako vy odporná nuda."

Vtom se ozve řev krčmáře (který zrovna nese družině objednané jídlo či pití): *„Natrisi, ty lumpe, co tady děláš?! Kde ses tu zase vzal? Koukej vocaď padat a přestaň zas lákat počestný dobrodruhy na nějaký ty svý pohádky. No tak zmiz, než vezmu sekeru a vyprovodím tě, jak náleží!" Stařec zabručí: „No, no, nerozčiluj se, vždyť už mizím." Udělá jakési gesto a něco zamumlá a skutečně zmizí.* (Kouzelník poznává, že to bylo kouzlo *neviditelnost*.) *Hostinský si uleví: „Já tě jednou, na mou duši, snad roztrhnu jako hada!"*

Pak se začne vyptávat družiny: *„Co vám tady navykládal? Nevěřte mu ty báchorky. Pokud vím, už se tam vydalo hezkých pár družin a žádná se nikdy nevrátila. Mithra ví, kde je jim konec.“ Mávne rukou a jde po své práci.*

Pokud se ho dobrodruzi dál vyptávají na Natrise a Komáří hůrku, povídá asi toto: *„Natris - co já pamatuju, žije tady v lesích, nikdo pořádně neví, co je zač. Já si myslím, že je to čaroděj. Teda nevím o nikom, komu by vysloveně ublížil, ale povídají se o něm nepěkný věci. Že se kamarádí s vlkodlaky a že dokonce snad sám je vlkodlak. Já tomu ale nevěřím. Když mou ženu před lety pokousal vlkodlak, tak on jí přinesl nějaký kouzelný amulet a dostal ji z toho. No, řekněte, to by vlkodlak přece nedělal? Ale na druhou stranu, po pravdě řečeno, já ho radši nechávám na pokoji. Jen občas na něj zahromuju, ale nic tím nemyslím a on to ví. Občas si tu dá skleničku. Peněz asi nedostatek nemá, když se pobaví na něčí účet, tak ho pak dá královsky pohostit. Dokáže být i zábavný společník, ale často jen tiše sedí, kouká okolo a určitě přemýšlí, co by zas mohl někomu provést za rošťárnu. Většinou to jsou neškodný žertíky. Tuhle jednomu válečníkovi naříznul řemínky u pancíře, to jste měli pak slyšet ten rachot! Jinýmu pro změnu přeřízl pásek u kalhot, takže se tu pak ocitl uprostřed místnosti jen ve spodkách. Nebo jednomu zas něco provedl s tornou. Na pohled sice nebylo nic vidět, ale kůže byla tenounká jako papír, no a když milý dobrodruh vstal, rozkutálely se mu věci po celý hospodě a nějaká láhev se mu rozbila. Řekl bych ale, že dokáže bejt i pěkně nebezpečnej. Jednou, je to asi rok, si tu dobíral takovou jednu družinu, a ta se dožrala a rozhodla se, že si to s ním vyřídí někde v ústraní po svým. No a tak když Natris vytáhl paty z lokálu, vyplížili se za ním s tasenými meči v rukou. Jenže neuplynulo ani čtvrt hodiny, venku z ničeho nic začala taková bouře, jakou jsem v životě nezažil, pak se za dveřma ozvaly výkřiky úzkosti a příšerný chechot, dveře se rozlétly a milá družina se vpotácela dovnitř, promočená do poslední nitky, v očích děs a hrůzu, krve by se v nich nedořezal. Ten jejich hobit se tu složil na zem a jen skučel strachy a ještě příští den jen koktal, Barbar se klepal jako osika, takže když si chtěl dát něco ostřejšího na kuráž, půlku toho vylil a ten trpaslík z toho dočista zešedivěl, i když po pravdě řečeno, on už byl šedivej předtím. No, zkrátka, co vám mám povídat. Bouře za deset minut přestala, jako když utne, a svítilo slunce jako dřív, ale z těch dobrodruhů nikdo nedostal kloudnýho slova a ještě příští den byli celí bez sebe. Jejich věci a zbraně jsme tu našli poházený ve zmatku nedaleko na cestě, ale co viděli a zažili, s tím se nikomu nesvěřili. No, já zas musím do práce. Dneska je tu frmol, zastavila se tu nějaká karavana cestou na sever, ale jak vám radím, s Natrisem si radši nic nezačínejte a Komáří hůrku obejděte pěkným obloukem.“*

Podle mých letitých zkušeností hráče i PJ se družina hned brzy zrána vypraví tam, kam jí rozumní lidé doporučují nechodit - na Komáří hůrku.

Co by měl vědět PJ

Legendy o Donovalovi a Mirindě jsou v podstatě pravdivé. Protože neumřeli, žijí na Komáří hůrce šťastně až dodnes, i když poněkud neobvyklým způsobem (viz místnost **54**)). Strážcem jejich klidu, pokladů a vůbec celé tvrze je nyní čaroděj Natris, krátce zvaný Tris. Žije na Komáří hůrce se svým přítelem Ardanem, medvědodlakem, kdysi velmi zručným pyroforem, své znalosti si ostatně uchoval dodnes.

Natris má svérázný smysl pro humor. S Ardanovou pomocí přebudoval tvrz v bludiště chodeb a místností, kde se na každém rohu skrývá nějaká záludná past. Když se z velké části neobydlená tvrz přirozeně zaplní nestvůrami zvenčí (případně Natris tento proces trochu

svými kouzly urychlí), naláká sem čaroděj skupinu dobrodruhů. Pomocí svých fantomů, což je Natrisovo nejoblíbenější kouzlo, které si sám vytvořil, družinu sleduje a velmi dobře se při tom baví. Obvykle to načasuje tak, aby těsně před úplňkem dobrodruzi prošli celou tvrzí až do jeho komnat. Za úplňku se totiž Ardan vydává do lesů za medvědy a Natris má rád společnost.

Jeskyni bys měl aktuálně upravovat tak, aby ji dobrodruzi prošli beze ztrát na životech, ale nikoli bez námahy. Zřejmě budeš muset trochu improvizovat. Ve chvíli smrtelného nebezpečí mohou zasáhnout fantomové či můžeš do další místnosti družině podstrčit nějaký léčivý lektvar. Naopak, bude-li družinka moc silná, může ji Natris pomocí kouzel a fantomů obmyslně připravit o zbraně a kouzelné vybavení, které jí na konci vrátí. Natris není zlý ani krvelačný, chce se jen pobavit. Na konci dobrodružství se družina dočká zasloužené odměny.

Zvláštní pozornost budeš muset věnovat systému pastí. Každá je doprovázena nějakou nejapnou veršovánkou. Kvůli gradaci hry je nutné, aby postavy procházely pastmi v určitém pořadí bez ohledu na to, jakou cestu si zvolí. Většina pastí tedy není fixně umístěna, v popisu místností je uveden jen její typ (dveře, schody). V seznamu pastí za popisem místností vyber první dosud nepoužitou past daného typu a té budou postavy čelit.

Popis místností

Obvyklá chodba je 1 sáh široká a 3 sáhy vysoká. Obvyklá místnost je rovněž 3 sáhy vysoká. Obvyklá stěna je z kamenných kvádrů 50 x 30 coulů, hrubě otesaných a spojených maltou. Obvyklá podlaha je tvořena kamennými dlaždicemi nepravidelného tvaru.

Zkratky použité u popisu místností:

Z xx% = zvuky, které lze zaslechnout při naslouchání, a jejich nápadnost

S = stopy, které může najít hraničář, bude-li se snažit. Nezapomeň na případné stopy po družině. Není-li uvedeno jinak, jsou stopy čerstvé.

P = poklady, které lze v místnosti najít. V závorce je uvedena váha a cena.

T = tajné a skryté věci, pasti a podobně. v popisu je uvedeno, zda se jedná o mechanismus či objekt a jaká je jejich nápadnost.

Pokud některá z těchto položek u místnosti chybí, znamená to, že v sobě žádný zajímavý údaj neskrývá.

PJ, nezapomeň postavám-hobitům sdělovat, co cítí svým čichem.

Před vlastním popisem místností je popis jejích dveří. Síla znamená nebezpečnost pasti při jejich vyrážení.

1)S 2 vlci dovnitř, 1 ven, 3 skřeti ven, 1 dovnitř, 1 člověk dovnitř (Natris vracející se domů).

popis: *Vchod do tvrze, kdysi tu zřejmě bývaly masivní dveře, teď po nich zbyl jen kamenný práh a po pravé straně úplně zrezivělé železné panty. Pokud koukáte dovnitř, vidíte něco světélkovat na protější stěně* (viz **2)**).

Hraničářovi můžeš naznačit, že vidí plno stop.

2)S 2 vlci na S dovnitř i ven různého stáří, skřeti jako v **1)** na J, člověk na S

popis: *Obvyklá místnost, na původní podlaze je ale plno suti a drobného kamení, v koutech jsou zaprášené pavučiny. Jinak tu nic zajímavého není, až na tu kresbu na stěně proti vchodu. Je na ní fos-*

foreskující zelenkavou barvou nakreslený rozšklebený kostlivec s mečem jakoby napřaženým k útoku proti vám, nad ním se skví velký nápis ***STŮJ VETŘELČE!****, pod ním drobnějším písmem text:* ***Pokladů se ti zachtělo? Tak si je najdi, když myslíš, že se ti to podaří! CHACHÁ!! Nebezpečí tu na tebe číhá na každém kroku. Domníváš se, že jsi dost silný, obratný a inteligentní? Tak to si jen myslíš!! Je tak snadné přijít o život...***

3) Z 50% ňafání několika štěňat, hlubší vrčení 1 vlka,
S od J 2 vlci dovnitř, 1 ven,
POPIS: *Místnost obvyklá, kamenné dlaždice opět pokryty nánosem prachu a jemné suti. Navíc tu jsou roztahané různé kosti.* Pokud se o ně zajímá hraničář, pozná, že jsou různého stáří a pocházejí ze zvířat velikosti A až B. *Také zde leží velmi stará kostra humanoidního tvora velikosti A.* Hraničář usoudí, že je to skřet, ork nebo hobit, na trpaslíka je to moc subtilní, *V SV rohu je doupě ze suché trávy, vřesu a listí, v něm si hrají 4 vlčí štěňata, u nich je připraven zaútočit vlk. Protože vás cítil, není překvapen.* Hraničář pozná, že to není vlk, nýbrž vlčice, která nemá útočné sklony a je pouze připravena bránit mláďata, kdyby se k nim někdo přiblížil. Vlčice nezaútočí, pokud se jí a mláďatům družina obloukem vyhne. Pokud dojde k boji nebo zdržení, v 6. kole přijde vlk a znenadání zaútočí.
Vlčata se od dospělých vlků liší parametry: životaschopnost 1+1, ÚČ 1, OČ 1.

4) S 1 člověk nahoru, 1 kostlivec (Natrisův fantom) dolů a nahoru, vše den staré
POPIS: *Schody kamenné, moc používaně nevypadají. Na první pohled nevypadají ani nebezpečně, zdají se být v dostatečně dobrém stavu, takže se nemusíte bát, že se s vámi propadnou.*

5) S v místnosti u J stopa obřího dikobraza 1 den stará, od S stopa den stará (kostlivec sem a tam)
T past typu dveře u dveří na Z, spustí se při pokusu o jejich vyražení
DVEŘE Z: *Vypadají z této strany poněkud neobvykle, jsou dřevěné, nejsou vidět žádné panty, závora, zámek ani klika, otevírají se směrem odtud ven, snad jsou zavřené nějakým kouzlem.* Z této strany se dveře vyrazit nedají.
POPIS: *Místnost obvyklá, stejný nepořádek jako ve vstupní místnosti* (**2**)).

6) T past typu schody
POPIS: *Schody kamenné, pokryté prachem a pavučinami, zřejmě už stovky let nepoužívané.*

7) Z 25% nějaké škrábání nebo hrabání
S obří dikobraz 1 den stará stopa na S, jinak nic
POPIS: *Místnost obvyklá, jen dlaždice na zemi už místy chybějí a místo nich je udusaná hlína, občas rozhrabaná. V JZ rohu jsou nějaké hadry* (doupě obřího dikobraza).

8) S 3 skřeti ven, 1 dovnitř jako v **1)**
DVEŘE J: *Bytelné dřevěné, otvírají se do místnosti, bez kování, vypadají staře, ale používaně.* Síla 11.
POPIS: *Místnost obvyklá, není tu nic, dokonce ani hromada suti, kterou byste mohli prohledávat, jen na jednom místě se něco zatřpytilo* - měďák ztracený jedním skřetem.

9) Z přicházejí-li postavy od S 100% několik skřetů, pleskání karet. Podle úspěšnosti hodu rozhodni sám, co z následujícího hovoru postavy pochytí:

„U všech podzemních krys, moc se mi tu nelíbí." „Zatraceně, máš pravdu, trčíme tu už přes tejden a kde nic, tu nic." „A ten kostlivec u vchodu taky nepůsobí povzbudivě." „Čertví, co za potvory se tu může skrejvat." „Naštěstí se ty dveře dají zamykat." „Alespoň, že tu nejsou trpaslíci." „Však jsme je setřásli. Právě proto tu jsme zalezlí jak krysy v díře." „Doufám, že pukli vzteky, když jsme jim vyfoukli ten jejich majeteček." „Á, teď mi přišel list, teď ti zas pro změnu vyfouknu majeteček já."

S jako u **8)** ze S, mnoho skřetů z J

P na stole 6 st a 8 md, u skřetů dalších 12 st a 14 md, zbraně a vybavení skřetů

DVEŘE S: *Bytelné, dřevěné, otevírají se do místnosti, bez kování, vypadají staře, ale používaně.* Zevnitř jsou na závoru, síla 11, po otevření závory síla 1.

POPIS: *Místnost obvyklá, bez suti prachu i pavučin dříve obvyklých, asi tu někdo uklidil. Ve zdi jsou 3 střílny, kterými dovnitř proniká světlo* (samozřejmě jen ve dne). *Je tu čtvercový stolek, obyčejný dřevěný, nepříliš bytelný. Kdyby do něj někdo praštil, asi by se rozpadl na kusy. U stolu jsou 4 stoličky bez opěradel stejně pochybného vzezření, takže krollům nedoporučuju na ně sedat, ještě tak udrží ty skřety, kteří na nich sedí. U V stěny jsou tři lůžka z nějakých houní a vlněných dek. V noci na stole hoří 1 svíčka (jen přilepená voskem ke stolu). 4 skřeti hrají karty, 1 sedí na posteli a je vzhůru, dva spí.* To platí, pokud postavy vyrazily dveře na první pokus, skřeti jsou překvapeni, postavy mají iniciativu a skřeti v 1. kole tasí zbraně. V 1. kole se probouzejí spáči, kteří tasí ve 2. kole, ve 3. se zapojují do boje. Ve 3. kole začnou přibíhat skřeti z **10)** a křičí: „Všichni rychle sem!" V 5. kole přiběhne velitel s pobočníky. Ještě později mohou přiběhnout probuzení spáči ze **13)**.

Pokud postavy vyrazí dveře až na druhý pokus, skřeti jsou vzhůru, mají taseno, probuzení skřeti v 1. kole teprve tasí, ve 2. kole dovnitř skřeti z **10)**, ve 4. velitel s pobočníky. *Po neúspěšném pokusu slyšíte zevnitř volání: „Někdo se sem dobejvá, pojďte sem. Hej, kdo je tam, co jsi zač?"* Pokud nastane vyjednávání, skřeti z **10)** mohou přijít a připravit si předem kuše a stoupnout si na lavici.

Skřeti v tvrzi jsou ozbrojeni převážně krátkými meči, sekyrami a kyji a většinou mají štít. Velitel a pobočníci mají šavli a štít. Někteří skřeti mají i lehké kuše. Všichni mají koženou zbroj, pouze velitel a pobočníci kroužkovou.

10) Z zřejmě už nic, ale pokud boj v předchozích místnostech proběhl rychle, postavy slyší cinkání zbraní, pobíhání a hlasité povely (100%), ale než postavy stačí doposlouchat, skřeti na ně vytrhnou z místnosti

S z obou stran mnoho skřetů

P případné zbraně a vybavení skřetů a drobné mince po kapsách.

DVEŘE Z: *Obyčejné dřevěné se železnou klikou, mají zámek.* Síla 1.

POPIS: *Místnost je veliká, obvyklá, na dvou stěnách jsou střílny ven, vypadá jako bývalá strážnice. Na těch stěnách se střílnami je vždy uprostřed v držáku 1 pochodeň* (ve dne zhasnuté, v noci jedna svítí). *V JV koutě jsou připraveny další tři. V místnosti jsou 4 stoly dřevěné, nahrubo tesané, u nich lavice a stoličky bez opěradel. Na stolech je nějaké pití ve džbánech a pár koflíků.* Výskyt skřetů v této místnosti závisí na situaci. Zřejmě už tu nikdo nebude, protože během 3 kol byli přilákáni bojem do **9)** nebo **13)**. Původně jich tu bylo asi 15.

11) Z podle předchozích bojů. Buď nic nebo 50% zřejmě jen od Z hovor 3 skřetů. Skřetí velitel a jeho dva pobočníci tu probírají plány do budoucna, že je na čase vypadnout, neboť morálka mužstva je nevalná, příliš se tu bojí a ty trpaslíky snad setřásli.

S od Z týden stará 2 skřeti

P stříbrný svícen (20 mn, 10 zl), zbraně a vybavení skřetů, pár stříbrňáků po kapsách, u velitele velký železný klíč (od pokladnice)

DVEŘE od SZ: *Těžké dřevěné, okované, mají zámek.* Zevnitř je ještě závora, která zvenku není vidět. Síla zámku 11, síla závory 4, dohromady 15.

DVEŘE V: *Normální dřevěné, se železnou klikou, mají zámek.* Jsou odemčené, síla 1.

DVEŘE JZ: Stejné jako V, ale zamčené, síla 12.

POPIS: *Místnost obvyklá, dost malá. Je tu čtvercový stoleček s 3 stoličkami, dvě vypadají docela slušně, jedna je poněkud rozviklaná. Stůl taky nic extra, je vidět, že je prožraný od červotočů. U J stěny pod střílnou je lůžko z kožešin. Na stolku stojí stříbrný svícen.* Pokud postavy přicházejí od SZ a nevyrazí dveře na první pokus nebo se zlodějovi nedaří otevření zámku, jsou skřeti uvnitř vyrušeni. Postavy pak zaslechnou volání: *„Ha, někdo se sem dobejvá. Kdo je tam, co jste zač? Hej, chlapci, někdo se sem dobejvá, pojďte sem honem někdo!"*

12) S dva skřeti před týdnem

P 4 štíty obyčejné kulaté použité, obouručák používaný, dlouhý meč používaný, 3 bastardy používané, 2 sekery ne nové, lehká kuše, pouzdro s 30 šipkami, stříbrná dýka (4 mn, 10 zl), krátký luk, toulec s 20 šípy nový, 2 šípy se stříbrným hrotem (po 2 mn, 1 st), hvězdice (bumerang) (5 mn, 50 zl), v truhle 263 zl, 24 st, 2 zlaté poháry (po 25 mn, 400 zl), menší stříbrný pohár (15 mn, 50 zl), 10 onyxů (po 0,1 mn, 3 zl), zlatý náhrdelník s tyrkysy (10 mn, 250 zl), platinový prsten s perlou (3 mn, 95 zl).

DVEŘE: *Obyčejné dřevěné se železnou klikou, mají zámek.* Jsou zamčené, síla 12, po odemčení síla 3.

POPIS: *Tato místnost je obvyklá a zjevně slouží jako pokladnice. U Z stěny je dřevěná truhlice, u V stěny hromada zbraní a pancíř pro velikost A.* V truhle bez pasti je uschováno to, co ukradli skřeti trpaslíkům,

13) Z 40% chrápání a oddechování 7 skřetů

S 2 skřeti před týdnem

DVEŘE: *Dřevěné bez kování*, podobné jako v **9)**, *vypadají staře a nepoužívaně.* Zevnitř jsou zavřené na závoru, síla 11.

POPIS: *Místnost obvyklá, není v ní žádný nábytek, jen po zemi plno houní, kožešin a dek a spí tu 7 skřetů.* Pokud postavy vyrazí dveře na první pokus, skřeti překvapeni, v 1. kole teprve tasí, ve 2. kole budou bojovat, ve 3. kole přijde velitel s pobočníky z **11)**, ve 4. bojovníci z **10)**, v 6. z **9)**. Po neúspěšném pokusu o vyražení jsou skřeti vzbuzeni a mají taseno. Pokud již proběhl boj v **9)** a **10)** a byl dostatečně rušný a dlouhý, asi tu už nikdo nebude.

14) S 2 skřeti před týdnem

T zpuchřelé schody se mohou propadnout. Ten, kdo bude vážit víc než 3000 mn, má pravděpodobnost 50% + 5% na každých 100 mn navíc, že se propadne. Propadnutí znamená past Obr~10~odření za 0 ž/1-3ž. Objekt 10%.

POPIS: *Schody dřevěné, vypadají dost zpuchřele, asi jsou napadeny dřevomorkou, taky červotoč zapracoval. V rozích jsou pavučiny, podle prachu už aspoň stoleté. Vzhledem k tomu, že prachová vrstva je místy porušená, můžete usuzovat, že tudy během posledního měsíce zřejmě někdo prošel.*

15) S krysí od S, hadí 3 dny staré od Z

POPIS: *Místnost obvyklá, prázdná, na J zdi 3 střílny, nic zajímavého tu není.*

16) Z 5% pobíhání krys

S z obou stran krysí, z J had

POPIS: *Místnost obvyklá, ale je tu víc suti a jiného nepořádku. Jedna hromada je u Z zdi, jiná u JV rohu. Na hromadě u Z zdi se něco zalesklo* (skleněný střep). *Jinak je tu plno krys. Sotva vás spatřily, vrhly se na první dvě postavy* (pokud nenesou zapálenou pochodeň). Je zde hejno asi 30 krys.

17) Z 5% poletování netopýrů

POPIS: *Místnost obvyklá. Nic tu není, žádný nábytek ani suť, prostě místnost na pohled (alespoň první) zcela prázdná, kromě* asi 15 *poletujících obřích netopýrů.*

18) T past typu dveře

DVEŘE S: *Dřevěné, okované se zámkem.* Zamčené, síla 11, při pokusu o vyražení nebo odemčení se spustí past.

POPIS: *Místnost obvyklá, na zemi se povalují nějaké kostičky.* Hraničář poznává krysy a obří netopýry. *Jinak vzduchem pluje kolem deseti řasnatek.*

19) S nic, na S poletucha

T past typu dveře u vchodu k 39.

DVEŘE J: *Dřevěné, okované se zámkem* s pastí viz **18)**.

DVEŘE V: *Obyčejné dřevěné se železným kováním a klikou.* Jsou odemčené, síla 1.

POPIS: *Místnost obvyklá, u Z stěny stojí stůl se 4 židlemi. Kdysi to musel být výstavní nábytek, bohatě vyřezávaný a zlacený, teď už je to zlacení jen tušit, čalounění je prožrané od molů, nohy nábytku zase pro změnu od červotočů. Nad stolem visí benátské zrcadlo, sice je už hodně zašlé, ale ještě se v něm jakž takž vidíte.*

20) Z 60% tiché melodické pobrukování

S poletucha

P svítící kámen (10mn, 50zl), prsten (3mn, 57zl)

POPIS: *Z místnosti proniká slabé zelenkavé světlo. Jinak je obvyklá, jen se zdá být víc uklizená. Není tu žádná suť, podlaha je snad dokonce zametená. Dlaždice nejsou kamenné, ale mozaikové. V SZ rohu je lůžko z kožešin, u S stěny stojí čtvercový stoleček se 3 židličkami. Ve V zdi je krb, u něj složená rozřezaná polena. U krbu je také křesadlo a třísky na podpal. Nad stolem visí na zdi polička, na ní leží nějaká kniha, hřeben a vedle kámen velký jako pěst, který vydává zelenavou záři, matně osvětlující celý prostor. Na stole je karafa s nějakou červenou tekutinou* (víno) *a talíř s placky. V nohách lůžka je menší truhlice přikrytá nějakým kusem látky, zřejmě to kdysi býval hedvábný šátek.*

Kniha je Historie a legendy rodu Ixitlova. Pokud do ní postavy nahlédnou, zjistí, že je to spíše kratochvilné než poučné čtení. V truhlici je potrhaný a vypelichaný sametový pléd, 1 prsten s jantarem a 1 svitek. Rozvine-li jej nějaká postava, vyšlehne z něj plamen a zraní ji za k6 životů.

Poletucha se jmenuje Airina. Může postavám prozradit, že: *Jídlo a dříví mi nosí kostlivec nebo barbar, zřejmě to bude válečník, protože má pancíř, velký meč a štít. Občas se chodím dívat tady vedle do zrcadla, dál se ale neodvažuju, prý tam jsou samé pasti. Alespoň mi to říkala Mirinda. Mirinda je obraz elfky, prý tu kdysi byla paní. Když něco potřebuju, řeknu si jí. Jednou se elfka podřekla, že to zařizuje Pytris nebo tak nějak. Sem mě dovedli skřítkové. Žila jsem kdysi ve starém hrádku asi 10 mil odtud, ale uhodil do něj blesk a zapálil a rozbil věž, kde jsem bydlela. Ke skřítkům chodím často klábosit, je to po schodech nahoru a hned vedle jsou zase schody dolů, nemůžete zabloudit. K Mirindě se chodí po schodech nahoru, chodbou na jih a doleva. Naproti je moudrá sova, ale je už stará a nevrlá, nemá ráda, když ji někdo ruší. Jsem tu spokojená, mám vše, co potřebuju k životu. Nikde jsem tu v tvrzi nebrousila, prý tu není moc bezpečno.* Airina může vědět i něco o minulosti Komáří hůrky. S družinou se bude bavit přátelsky, pokud ji nebude ohrožovat. Rozhodně se nechce vzdát svítícího kamene, protože je to její jediné světlo a také svitek nikomu nepůjčí. Jestliže se s nějakou postavou spřátelí, může jí za jiný dárek věnovat prsten s jantarem, který je jí velký. Kostlivce se nebojí, je hodný a přátelský. Airina neví, že to není opravdický kostlivec, ale Natrisův fantom.

21) Z 60% seshora tiché melodické pobrukování
S poletucha
POPIS: *Schody kamenné, zdají se být dost často používané.*

22)S poletucha, skřítkové
POPIS: *Schody kamenné, často používané.* Stejné jako **21)**.

23) Z 50% cupitání skřítčích tlapiček, tiché vysoké hlásky a chichotání
S od S poletucha a skřítkové, od J nic
DVEŘE J: *Obyčejné dřevěné.* Síla 10.
POPIS: *Místnost obvyklá, ale je tu velký nepořádek, starý nábytek, naházený bez ladu a skladu, staré látky na hromadách.* Zůstanou-li postavy chvilku v klidu, brzy začnou vykukovat zvědavé skřítčí hlavičky. Pokud se postavy začnou nahromaděnými věcmi prohrabávat, nejspíš je čeká nějaké kousnutí nebo jiná nemilá příhoda. Skřítkové mohou naznačit:

1. *Lidské smysly bývají klamné, ale tajné dveře jinak než očima nenajdeš.*
2. Mohou částečně naznačit, co postavy čeká v **39)**.
3. *Když si nevíš rady, někdy je lepší vrátit se, odkud jsi přišel nebo se podívat na problém z nadhledu.* (narážka na otočnou místnost **54)**)
4. *Na světě je mnoho obyčejných klíčů.* (narážka na falešný klíč v bludišti)
5. *Uprostřed místnosti tajné dveře nebývají, musíte pátrat u zdi* (narážka na **39)**)
6. *Ne všechny dveře jsou zamčené*

Budou-li postavy násilím vyrážet dveře ke skřítkům, skřítkové jim přičarují kravské ocasy nebo něco podobného. Pokud se postavy omluví, zase je odčarují. Při vyjednávání skrz dveře skřítkové po chvíli otevřou.

24) T past. *Při otvírání truhlice ti cosi zalilo obličej.* Past Obr~8~nic/zásah jedem, jed Odl~6~oslepení na 1k6 kol a 0-2 ž/ oslepení na 2-7 směn a 2-7 ž. Mechanismus -15%.

DVEŘE S: *Obyčejné dřevěné.* Od S je na nich závora, která by šla odstranit a otevřít, od J je síla 10.

POPIS: *Místnost obvyklá, dost malá, uprostřed Z stěny je truhlice. Je dřevěná, pobitá železem, 30x30x70 coulů,* váha 200mn, zamčená, síla 10. Při otvírání se spustí past, na dně lze zahlédnout pergamenový svitek převázaný motouzem s textem:

Samé pasti zrádné,
poklady však žádné.
Hlavou mysli trochu -
Vrať se domů, hochu!

25) POPIS: *Místnost je obvyklá, ale uprostřed roste z vlhké hlíny velká bílá koule – připomíná obrovskou pýchavku.* A skutečně je to obří jedlá pýchavka.

26) Z 25% chřestění chitinového pancíře
S od V brouk nosatec od Z nic
POPIS: *Místnost obvyklá, na podlaze zbytky nějakých mrtvých tvorů a kromě toho je tu ještě jeden živý tvor a sice brouk nosatec.* Asi bude následovat hod na iniciativu.

27) S nahoru i dolů brouk nosatec
T past uklouznutí, viz níže
POPIS: *Schody jsou kamenné, oslizlé. Asi nejsou příliš často používané, protože jsou pokryté nějakým vlhkým zelenavým povlakem připomínajícím mech nebo lišejník. Shora je cítit pach rozkládajících se mrtvol.*

Uklouznutí na schodech je past Obr~7 pro každou postavu, po prvním uklouznutí si ostatní dají pozor, takže mají bonus +1. Při uklouznutí se postava nezraní, ale pro první postavu: *Natloukl sis brňavku* (postih -1 na útok i obranu pro 1-3 směny). Pro druhou postavu: *Podvrtnul sis kotník* (poloviční rychlost na 1-3 směny). Pro třetí postavu: *Praštil ses do hlavy* (postih -1 na útok i obranu na 1-3 směny, navíc během této doby nelze kouzlit, meditovat či zaostřovat vůli). Pro případné další nešiky si vymysli něco podobného, může se např. rozbít něco v tlumoku. Není to umělá past, kterou by šlo objevit.

28) S brouk nosatec, viz **27)**
P u kostry 3 st a 1 zrezivělá dýka
POPIS: *Místnost obvyklá, na zemi je poházená suchá tráva, listí a podobný materiál. V JV rohu je z toho udělané jakési hnízdo. Zřejmě je to doupě brouka nosatce. Občas tu vidíte nějaké kosti, zbytky obřích hmyzích křídel a chitinových pancířů a podobně. Kromě toho je tu kostra humanoida velikosti A.* Hraničář usoudí, že se jedná patrně o skřeta.

29) T past - pád do hladomorny Obr~10~nic/1-3, spadl do hromady písku. Objekt 10%.
POPIS: Postava v hladomorně slyší hulákat nad sebou ostatní postavy, ale postavy neslyší hlas zezdola. Poklop už nejde znovu otevřít. V hladomorně je tma, pomocí hmatu či ultrasluchu lze zjistit, že místnost je kulatá 3 sáhy v průměru. Je v ní kovová truhlice bez

zámku, víko je jen přiklapnuté petlicí, bez pasti. Kolem pobíhá asi 5 krys, ale utečou. Na truhlici leží svíčka a křesadlo. V truhlici lze najít plesnivý chleba a láhev s tekutinou (obyčejná voda) a dopis.

Nezhyneš-li hlady, žízní,
obrosteš tu mechem, plísní.
Krysy budou ti tu dělat společnost,
než se odebereš na věčnost.

Nad truhlicí je ve zdi skoba, na ní visí svazek lana délky 12 sáhů. Chodba vede pryč na Z na křižovatku T, jedna větev zasypaná kamením, druhá končí poklopem ve stropě. Pod ním na zemi leží polámaný zpuchřelý žebřík, u poklopu je do stropu zaražen hák. Na něj lze nahodit lano. Je to past Obr~5~lano se podařilo nahodit/lano spadlo. Lze se o to pokoušet v každém kole. Poklop je možné snadno otevřít, síla 1.

30) Z 10% šoupání hadích šupin a syčení
S od S nic, od Z a V hadí
T past typ dveře
P v hromadě suti plesnivý rozpadající se váček, z něj vypadne 9 zl
DVEŘE: *Obyčejné dřevěné, bez kování, jen se železnou klikou a obyčejným zámkem. Jsou pokryté stoletým prachem a pavučinami.* Síla 11.
OTVOR na Z: *Vznikl v místě, kde se již rozpadá zdivo.*
POPIS: *Místnost obvyklá, ale nemáte čas si ji dlouho prohlížet, protože vás zaujme zasyčení hada s černou kápí, který na vás útočí. V SZ rohu je hromada suti.*

31) S od JZ a S 2 krysodlaci, od JZ a V had (kobra)
T jakmile postavy začnou místnost prohledávat, uvolní se ze stropu trám. Past Obr~8~1-3/1-6. *Jsi praštěnej.* Objekt 5%.
POPIS: *Místnost ne zcela obvyklá, zdivo se rozpadá, podlaha není dlážděná, je tu jen udusaná hlína, plno suti, nějakých trámů a kamenů. JZ roh je úplně rozpadlý, jsou jenom tušit původní obrysy zdiva, jinak je tam ohromná díra ven, tráva zvenčí zasahuje i do místnosti.*

32) Z 60% hryzání, mlaskání a chroustání
S 2 krysodlaci
P klíč od truhlice u jednoho krysodlaka, v truhlici bez pasti, síla 8, je pár perlových náušnic (4 mn, 70 zl), náramek z jantaru (10 mn, 100 zl), jehlice s chalcedonem (5 mn, 80 zl)
POPIS: *Místnost obvyklá, ale je tu plno svinstva, na zemi se povalují i nějaké kosti. U Z stěny stojí starý rozklížený stůl a 4 židle, nedaleko vidíte dřevěnou truhlu. U V stěny jsou kožešinová lůžka, ani ne lůžka, spíš pelechy, smrdí to fujtajbl. Na truhlici leží dlouhý meč, další na stole, jeden je opřen u stěny, jeden se válí v pelechu. Uprostřed místnosti hodují 4 krysy, ale jaké! Větší než pes! Lépe řečeno hodovaly, protože* (při 1-4 na k6) *vás ucítily a vrhají se na vás, tak se braňte.* Ve 4. kole přijdou obří krysy z **35)**.

33) S krysodlaci a krysy
POPIS: *Místnost obvyklá, není v ní žádný nábytek, na zemi je všelijaké svinstvo nevábného charakteru, zbytky zatuchlých kůží, nějaké kosti, zkrátka a dobře, vypadá to tu tak, že máte pocit,*

čím dřív odsud vypadnete, tím líp. Pokud se tu postavy budou zdržovat, mohou je překvapit krysodlaci z **32)** a ve 4. kole boje přijdou krysy z **35)**.

34) S nic na schodech, ale pod schody viz **33)-35)**
T na 1. schodě past typu schody
POPIS: *Jsou to úplně obyčejně vypadající kamenné schody. Není tu žádný prach. Vypadá to, jako kdyby je někdo čistě zametl.*
35) Z 40% hryzání a dupot malých nožiček
S od S nic, od J obří krysy a krysodlaci
P 2 zl, 6 st, 3 md a perla (10 zl) v krysím doupěti
POPIS: Místnost obvyklá, stejně ošklivá jako **33)**, je tu ještě větší smrad a zatuchlina. Pokud už nezlikvidovány, jsou tu 4 obří krysy, mají v JZ rohu doupě ze zbytků kůží, kožešin, pilin a hadrů.

36) S od S nic, od J krysy
P kostra má na krku stříbrný řetízek s přívěskem (5 mn, 10 zl), nic magického.
T past typu dveře
DVEŘE: *Dřevěné, obyčejné, nevypadají moc bytelně, nejsou ani okované. Jsou porostlé nějakou bílou plísní. Vypadají nepoužívaně, v rohu je pavučina.* Síla 7, pokud je vyražení úspěšné, rozpadnou se na kusy, ale postava spustí past.
POPIS: *Místnost obvyklá, ale je tu svinstvo, hlína, suť, listí, tráva, nějaké větvičky, poházené kosti od menších zvířat, ale je tu i jedna humanoidní kostra velikosti B, má na sobě rezavé drátěné brnění, u sebe široký meč, štít nemá.*

37) T past typu schody
POPIS: *Schody jsou kamenné, navlhlé, ale není na nich ani mech ani lišejník, jen nějaká drobná suť. Pod schody je na stěně vidět nějaký nápis.*
...už si zuby brousí,
kouše, saje, rdousí.
Smrti stále blíž,
ještě se tu nebojíš?

38) P stříbrná dýka, trochu zašlá (4 mn, 10 zl), zlatá náušnice (ne pár, 1 mn, 10 zl), 2 tyrkysy (po 10 zl), 1 olivín (1,5 zl), zrezivělé meče, brnění a štíty.
POPIS: *Místnost obvyklá, je v ní hodně koster, převážně zvířecích, ale i několik humanoidních, většinou A. Kromě toho tu je 6 sáhů dlouhý červ.*

39) T tajné dveře S, objekt 0%.
DVEŘE V: *Bytelné dřevěné*, síla 15
DVEŘE Z: *Obyčejné dřevěné*, síla 11.
POPIS: Toto je místnost sférického prostoru. *Místnost má trochu neobvyklý tvar, jinak obvyklá, jen podlaha není dlaždicová, ale vypadá jako mozaiková (terako).* To kvůli tomu, aby se na podlaze nedaly pozorovat prostorové změny, drobné kamínky mozaiky jsou všude stejné a orientovat se podle nich nelze. *Stěny obvyklé kamenné bez ozdob. Uprostřed místnosti leží*

na zemi bílá polokoule o průměru asi 1 úhlopříčný sáh. První skupina, která se začne přibližovat ke kouli (pokud je to celá družina, jsou to cca první tři postavy), aktivuje sférický prostor a od té chvíle skupina uvnitř a skupina vně o sobě neví, není možné žádné fyzické spojení, jen mentální, dokud se skupina zevnitř nedostane ven. Postavy (hráči) by měly přijít na to, že se nemohou orientovat zrakem ani sluchem. Stačí prostě poslepu vykročit. Budou-li se postavy pohybovat pouze kolem stěn, jak jim mohli naznačovat skřítkové, sférický prostor se neaktivuje.

Pro postavy, co se zdrží, než vejdou, a zůstanou vně sférického prostoru - *místnost se najednou před tebou zkroutila a smrštila, jako by sis prohlížel její odraz ve vyleštěném plátu plechu, který znenadání někdo prohnul, pak se vše zavlnilo a vrátilo do původního stavu, až na to, že bílá koule zmizela a s ní i první tři postavy.*

Pro postavy vcházející do sférického prostoru - *mihly se ti před očima všechny barvy duhy jedna po druhé, od žluté až po fialovou, měl jsi pocit, jako když tě něco táhne dolů, ztratil jsi málem rovnováhu a odpotácel ses několik kroků. Zazářilo pronikavé světlo, takže jsi zůstal nějakou dobu úplně oslněn, když jsi otevřel oči, zjistil jsi, že stojíš v obrovské kouli plné bílého světla, ze všech stran tě obklopuje úplně hladká vydutá stěna. Podlaha, na níž stojíš, je normální, jako byla v místnosti, Vypadá to, jako kdyby někdo odklopil spodek prázdné koule a tím otvorem ji na tebe přiklopil jako sklenici na mouchu.*

Postupuje-li postava doprostřed koule - *udělal jsi pár kroků, vydutá stěna, ke které ses přiblížil, se zkroutila a ustoupila před tebou. Najednou stojíš asi 2 sáhy před úplně svislou rovnou bíle svítící stěnou.* Pokud se v tuto chvíli postava obrátí - *koule je pryč, za tebou je jen neproniknutelná tma.*

Pokud postupuje ke svítící stěně - *jak se blížíš, vydouvá se, jako by ji z druhé strany někdo nafukoval, a když už jsi tak blízko, že se jí můžeš dotknout rukou, zjišťuješ, že stojíš před obrovskou bílou polokoulí, tentokrát z vnější strany.*

Pokud obchází polokouli - *bílá koule je úplně hladká, žádná stopa po spárách nebo otvorech, na dotyk jako slonová kost. Trochu jakoby zářila nějakým vnitřním světlem. Za tebou je neproniknutelná tma.* Koule se nedá žádným rozumným způsobem poškodit ani zničit.

Pokud jde do tmy - *polokoule za tebou se mění, roste vzhůru a do stran, roztahuje se a najednou tě zase přiklopila, takže stojíš uvnitř.*

Pokaždé, když běžíš do středu, stěny se před tebou otvírají, zplošťují a nakonec se zkroutí na opačnou stranu a doběhneš k vypuklé, úplnou tmou obklopené polokouli, která leží před tebou. Když vkročíš do tmy, koule se za tvými zády roztáhne, nejprve se zploští, pak se vyduje a rozklene se všemi směry kolem tebe.

Polokoule je vysoká tak, že přes ni není vidět na protější stranu. Vykročí-li postavy do tmy, světlo, které případně nesou, jako by se ztrácelo, ostatní jej přestávají vidět.

Postavám vně sférického prostoru se zdá místnost nezměněná (až na zmizení polokoule a několika postav). Mohou po ní procházet křížem krážem. I když se jim zdá, že chodí rovně přes střed, ve skutečnosti se středu, deformovanému sférickým prostorem, obloukem vyhýbají.

Doporučená studijní literatura - Stanislav Lem: Astronauti.

40) T jsou to tajné dveře, které se zasouvají do zdi, objekt 0%.

41) S Natris

DVEŘE J: *Dřevěné, ozdobně vyřezávané s ozdobným bronzovým kováním. Vypadá to, jako kdyby je někdo čerstvě vypulíroval, není na nich ani prach ani pavučiny. Mají kliku, zámek není vidět.* Jsou odemčené, síla 1.

DVEŘE S: *Obyčejné dřevěné.* Jsou jednosměrné, jedněmi lze vejít, druhými vyjít.

POPIS: *Místnost je docela hezky zařízená, má mramorové dlaždice, kamenné kvádry jsou jemně opracovány, ne tak hrubě jako dosud. U V stěny stojí dřevěný vyřezávaný stůl, čtyři čalouněné židle s opěradlem. Vypadají starobyle, ale zachovale. V Z části jsou 2 lůžka z kožešin (čistých nesmradlavých), na jednom dokonce polštář z prachového peří. Stěny jsou kryty brokátovými závěsy. Na stole dvouramenný cínový svícen se 2 svíčkami, pod ním připravené křesadlo. Pak je tam kameninový džbán s nějakou tekutinou červeně zbarvenou* (víno), *2 kalíšky, dále je na stole kameninová mísa přikrytá talířem* (slané preclíky), *pod ní nějaký dopis.* Dle svého uvážení můžeš doplnit nějaký materiál, který postavy potřebují (léčivé lektvary, olej a podobně).

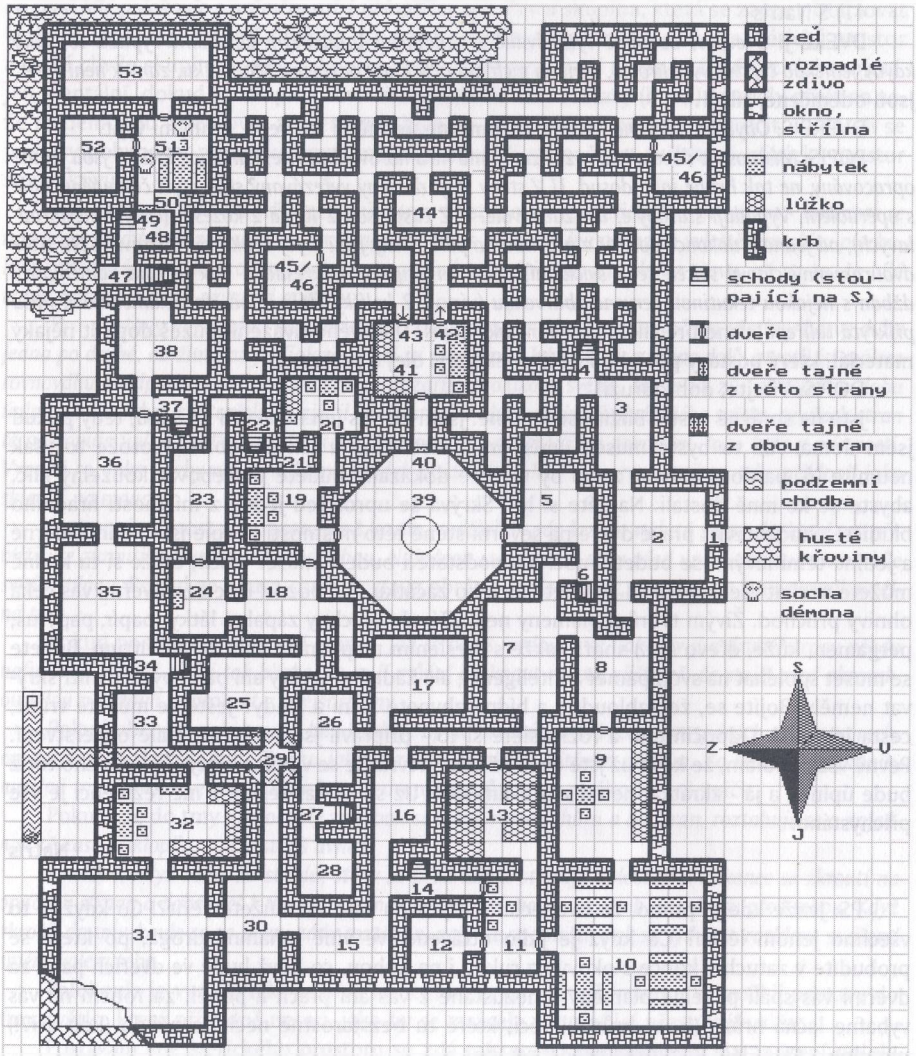
DOPIS: Vítejte, dobrodruzi!

Jste na správné cestě! Blížíte se ke mně. Jsem od vás jen nějakých 15 sáhů, tedy pokud jsem doma. Ale to byste museli umět procházet zdmi a tak podobně. Protože to však neumíte (ó, pardon, někteří z vás by to jistě dokázali), budete potřebovat kouzelný klíč, abyste se ke mně dostali. Najděte si ho! Skrývá se uprostřed jedné z místností hradního bludiště. Stačí otevřít pravé dveře na severní stěně této místnosti (Oboje jsou jednosměrné a jedině těmi levými se budete moci a v podstatě i budete muset vrátit, takže si tu klidně můžete nechat všechny věci.) a budete na jeho začátku. Ale pozor! Hned za dveřmi vás čeká ohnivý průchod. Živým tvorům plameny neublíží, ale všechny zápalné látky (papír, papyrus, pergamen, kůže, dřevo etc.) shoří, takže s kreslením mapy máte šlus neboli utrum. Budete se muset spoléhat na svoji paměť a inteligenci, ale žádné nestvůry ani pasti by se uvnitř skrývat neměly. Bojíte se, že zabloudíte a bídně zhynete žízní a hlady? Ještě se můžete vrátit, cesta je volná. Odpočiňte si a rozmyslete si to - připravil jsem vám tu malé občerstvení. Pevně však doufám, že když už jste došli až sem, nevrátíte se v půlce cesty. Zanedlouho totiž bude úplněk a já - zkrátka, nerad zůstávám sám. Už se na vás těším, v mé rezidenci je vše přichystáno.

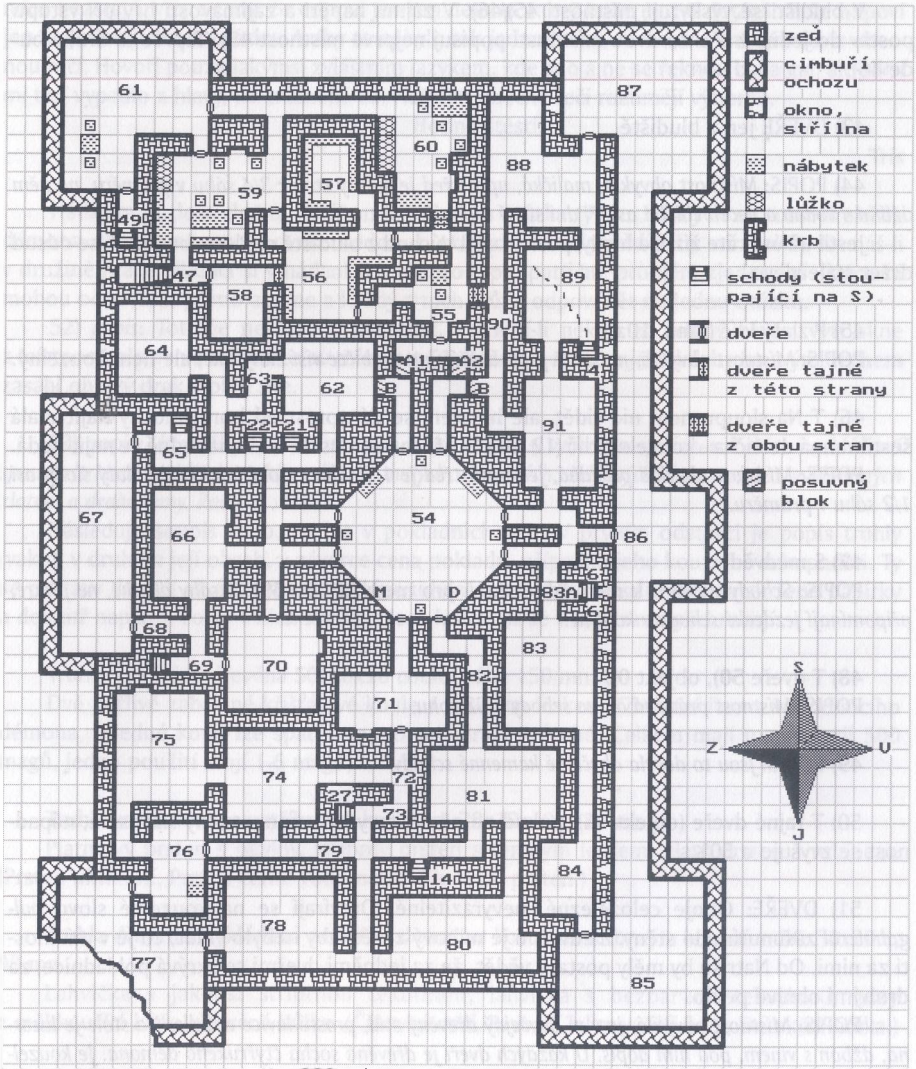
Natris

PS: Jenže kde je psáno, že to všechno je pravda a že mi můžete věřit?! Co když je to všechno jenom léčka? Co když je jídlo otrávené, ve víně omamná droga, po které se probudíte v zatuchlé kobce s okovy na rukou i na nohou, co když bude ve dveřích past, za dveřmi vás spálí pekelné plameny a nezůstane z vás ani prach a popel, za rohem na vás vybafne lačná hrůza (ó, ta hrůza!), věci, které tu bezstarostně necháte někdo (kdo asi?!) ukradne... CHACHÁ! Rozkošná představa, že?

42) DVEŘE do bludiště, za nimi je ohnivá stěna. Stěna skutečně neublíží živým tvorům, ani jejich vlasům a vousům, avšak veškerý jen trochu hořlavý materiál (zápalnost větší než 5%) okamžitě vzplane (a může popálit, to už je obyčejný oheň, trvá však krátce, takže případné zranění není velké), jídlo se seškvaří, tekutiny vyvaří a tak podobně. Prakticky zůstane jen kov, sklo a kámen.



Komáří hůrka - 1.patro


zeď
cimbuří ochozu
okno, střílna
nábytek
lůžko
krb
schody (stoupající na S)
dveře
dveře tajné z této strany
dveře tajné z obou stran
posuvný blok
S
Z
V
J
M
D
61
87
60
88
59
57
49
47
56
89
58
55
90
64
63
62
91
22
21
65
67
54
66
86
68
69
70
83
82
71
75
74
72
27
73
81
76
79
84
78
80
77
85
Komáří hůrka - 2.patro

V bludišti se vyskytují místnosti **45)/46)**. V zájmu napětí a zajímavosti hry při vstupu postav do jedné z těchto dvou místností popisuj nejprve místnost **45)**. Teprve ta druhá bude **46)**.

43) DVEŘE jen z bludiště.

44) POPIS: *Místnost obvyklá, maličká, uprostřed je kulatý stolek 3/4 sáhu v průměru, na něm džbán s vodou a pecen chleba asi tři dni starý a dopis:*
Jestli už umíráte žízní a hlady, posložte si! Východ z bludiště najdete, budete-li se odsud držet stále vlevo.

45) P zlatý klíč (5mn, 10zl)
POPIS: *Místnost obvyklá, na stěně proti dveřím na skobičce visí zlatý klíč*, ale není kouzelný.

46) T Na sloupu není nic vidět, ale hmatem se dá uprostřed horní plochy najít malá šestihranná destička - kouzelný klíč (12 magů). Mechanismus 25%, ale náhodně se najít nedá.
POPIS: *Místnost obvyklá prázdná, jen uprostřed je 1,5 sáhu vysoký kamenný kulatý sloup asi 1/2 sáhu v průměru.*

47) S medvědí
POPIS: *Schody* nahoru k medvědodlakovi pro medvědy do **59)**, *2 sáhy dlouhé, ne příkré, připomínají jezdecké schody v konírně.*

48) T dveře **50)**, objekt 0%
POPIS: *Místnost prázdná až na schody v SZ rohu.*

49) POPIS: *Jsou to docela obyčejné kamenné schody.*

50) T tajné dveře (objekt 0%), pokud na ně postavy byly upozorněny Natrisem, nápadnost se zvyšuje o 50%.

51) DVEŘE: Oboje celoželezné, nevyrazitelné. Otevírají se na kouzelné slovo *balgalmizral* zasunutím do stěny. Za dveřmi je mlhový závěs, aby nebylo vidět, co je v místnosti za nimi. Od Natrise by měly postavy vědět, že za jedněmi dveřmi se skrývá pokladnice, za druhými ohnivé peklo.
POPIS: *Místnost obvyklá, je v ní obyčejný dřevěný stůl, prosté lavice a židle. Na stole je lucerna, džbán s vínem, pod ním dopis. U každých dveří je dřevěná socha čtyřrukého démona. Je kouzelná, není zničitelná ani ohněm ani zbraněmi.*

Buďte vítáni!
Málem bych zapomněl na pár maličkostí. Jak už jsem vám řekl, jeden z démonů vždycky lže a jeden mluví vždy pravdu. Že promluví pouze za úplňku a odpovídají pouze ano a ne a že otázka se musí týkat dveří nebo soch démonů v této místnosti, to už také víte. A co se stane, vkročíte-li do nesprávných dveří, to jistě tušíte. Ale nebyl bych to já, kdybych vám obmyslně

něco nezatajil. Vězte tedy, že odpoví jen ten démon, který bude prvně dotázán a že odpoví jen na jednu jedinou otázku. A aby to nebylo tak jednoduché, démoni odmítají mluvit obecnou řečí. Hovoří pouze jakýmsi zvláštním jazykem, kde ano a ne se řeknou bal a gal, ale jaksi mi teď vypadlo z hlavy, co znamená co. Naštěstí obecné řeči rozumějí výborně.

Hodně štěstí!

Tris

Hádanka je dost složitá. (Klíčem k řešení je otázka typu: „Kdybych se toho druhého démona zeptal, zda tyto dveře vedou k pokladnici, odpověděl by mi bal?") Nemáš-li v družině hráče, libující si v hádankách tohoto typu, patřičně problém zjednoduš - démoni mohou odpovídat přímo ano/ne a každý z nich může odpovědět na jednu otázku.

52) *popis*: Toto je nesprávná místnost. Vstoupí-li někdo za mlžný závěs, vytryskne z místnosti plamen a zalije i celou místnost 51. Každý je zraněn, jako kdyby ho svým dechem zasáhl ohnivý drak v plné síle.

53) popis: *Vstoupili jste do místnosti a vidíte, že jste si vybrali tu správnou. Leží tu naskládaná spousta truhel, truhliček, vaků, velkých, malých, dřevěných, železných, bez ozdob i vykládaných zlatem a drahokamy. Račte si vybrat.*

Následuje soupis toho, co lze v pokladnici najít. V prvním odstavci je popis truhly (vaku), v druhém její obsah, v závorce cena pokladu, případně jeho kouzelné schopnosti. Ty se postavy dovědí až od Natrise. Nejlépe uděláš, opíšeš-li popisy truhel na složené papírky a dovnitř napíšeš, co se v nich skrývá. Nech hráče, ať se v nich sami přehrabují.

Truhla obyčejná dřevěná 50x20x20 coulů, váha 150 mn.

Dvě pečlivě zabalené křišťálové koule s vysokým leskem. (Zvláštní forma vševidoucího démona, v jedné kouli lze spatřit to, co se odráží v druhé. Celkem mají magenergii 500 magů, jedno použití stojí 1-6 magů).

Truhlička dřevěná, se stříbrným kováním, 20x10x10 c, 29 mn.

Platinový prsten s olivíny, stříbrný prsten s temným leskem, zlatý prsten s rubínem. (Prsten uhranutí, Prsten černé vodoměrky, Sluneční prsten.)

Truhla dřevěná, vykládaná perletí a slonovou kostí, se stříbrným kováním, 50x30x30 c, 98 mn.

Lahvička s jakousi stříbrnou tekutinou, lahvička s bezbarvou tekutinou, boty z měkkoučké kůže, dřevěná hůlka. (Čarovná rtuť, Pavoučí lektvar, Elfí boty, Detekční hůlka.)

Truhlice dřevěná s bronzovým kováním, 200x60x50 c, 840 mn.

Rytířské brnění na tvoji postavu, široký meč, stříbrný přívěsek s achátem. (Kouzelné brnění +2, Meč noci, achátový talisman.)

Truhlička stříbrná, zdobená chalcedony 20x10x10 c, 97 mn.

Sada zlatých šperků zdobených granáty - diadém, náhrdelník a prsten. (Prsten 70zl, diadém 170 zl nekouzelné, náhrdelník je vlastně granátový talisman.)

Truhlička dřevěná se stříbrným kováním 20x10x10 c, 48 mn.
Sada zlatých šperků s tyrkysovými akvamaríny - náušnice, diadém a přívěsek. (Diadém 175 zl, náušnice 65 zl, přívěsek kouzelný akvamarínový talisman.)

Truhlička dřevěná, intarzovaná 30x15x20 c, 45 mn.
Pečlivě zabalené dva flakónky, jeden z červeného skla a jeden z modrého skla, uvnitř je nějaká tekutina. (Jedná se o živou (červená) a mrtvou (modrá) vodu. Živá voda oživí celistvé tělo mrtvé ne déle než 24 hodin, mrtvá voda je schopna scelit mrtvolu tak, aby byla celistvá, nebo okamžitě zabije živého tvora, který je jí postříkán. Každý flakónek stačí na jedno použití.)
Truhla dřevěná, okovaná železem, 200x60x50 c, 783 mn.
Pancíř tvé velikosti, přilba tvé velikosti, obouručák, stříbrný přívěsek s hematitem. (Pancíř kouzelný +2, v přilbě je démon všech jazyků ze sféry Sirael, přívěsek je hematitový talisman, obouručák nijak kouzelný není.)

Kožený měch o objemu 1 čtvrtka, plný, 25 mn.
Uvnitř je patrně víno. (Měch se po 24 hodinách vždy zaplní, nesmí však být zcela vyprázdněn, jinak jeho kouzelné účinky pominou. Víno je velmi lahodné.)

Truhla dřevěná, neokovaná 50x30x20 c, 70 mn.
5 svitků s voskovou pečetí. (Sám vyber vhodná zajímavá kouzla, která kouzelník z družiny neovládá.)

Kožený vak, cinká to v něm, váha cca 250 mn.
Samé zlaté mince. (Mincí je 247, ale pozor, jakmile na minci dopadne sluneční světlo, i odražené od zrcadla, promění se v suchý list.)

Truhlička zlatá, zdobená malachity, 30x15x15 c, 75 mn.
Uvnitř je váček s dýmkovým kořením, sušenými houbami či jinou podobnou zbytečností, kterou některá z postav velmi miluje. (Stejné vlastnosti jako měch s vínem.)

Truhlička stříbrná, zdobená rytinami, 20x10x10 c, 30 mn.
Váček s následujícími drahokamy: 5 citrínů, 4 olivíny, 2 jaspisy, 5 onyxů, 3 tyrkysové akvamaríny, 10 ametystů, 8 tyrkysů, 3 smaragdy, 2 bílé perly. Drahokamy jsou dosti velké, odhaduješ, že budou mít asi dvojnásobnou cenu než obvykle. (Celková hodnota je 475 zl, ale na slunečním světle se promění v obyčejný kamínek - viz zlato výše.)

Podobných truhel si jistě sám vymyslíš nepřeberné množství.

54) S nic, od Z možno skřítky a poletuchu
T místnost se po vstupu postav otočí tak, že dveře, kterými vešly, směřují k Natrisovi, tj směrem k **55)**. Navíc se příslušný blok zdi A1 nebo A2 přesune na místo B, a uvolní tak k **55)** cestu. Pokud postavy otevřou jiné než správné dveře, blok se zase vrátí na své místo,

aby vchod zůstal utajen. Vše je objekt -15%, ale otáčení místnosti si lze všimnout pouze náhodně nebo logickou úvahou.

DVEŘE: *Všechny jsou úplně stejné, dřevěné, vyřezávané, s ozdobným květinovým vzorem. Vypadají trochu zaprášeně, ale pavučiny na nich nejsou. Nemají zámek ani kliku.* Dveře lze otevřít zaklepáním nebo vyražením, síla 11, ale v tom případě dveře nečekaně povolí a postava se rozplácne uprostřed místnosti.

POPIS: Pokud postava vpadne dovnitř násilím - *ozval se rozpustilý dívčí smích a mužské hromování: „Z kterých zapadlých a zaostalých končin světa přicházíš, odporný nevychovanče? To tě ještě nikdo, ty prokletý zmetku, neseznámil s obvyklým mravem, že když přicházíš k někomu na návštěvu, bývá dobrým zvykem předem zaklepat na dveře, zejména když přicházíš do pokoje k dámě? Tu urážku bys mi měl splatit krví, mizerný spratku, ale když se přede mnou tak pokorně plazíš v prachu, budiž, odpouštím ti. Tak vstávej, bojovníku, ať vidím, jestli se nebojíš pohlédnout mi do očí!"*

V místnosti jsou mramorové dlaždice, stěny jsou kryty sametovými závěsy. Na dvou stěnách visí obrazy v životní velikosti ve zlacených rámech. Na jednom je plavovlasá elfka v dlouhé bílé říze, na krku se jí houpe nějaký zlatý přívěsek, obraz ji znázorňuje, jak sedí za stolkem, na němž je dvouramenný svícen a rozevřená starobylá v kůži vázaná kniha. Ovšem v tuto chvíli nemá na čtení ani pomyšlení, protože se na té své židličce svíjí smíchy. Na druhém obraze je člověk v rytířské zbroji s helmicí se zvednutým hledím, široký meč v pravé, štít v levé ruce. Má hnědé oči, hnědé vlasy, je bezvousý. Hrozí vám mečem, snaží se tvářit se přísně, ale vidíte, jak mu to cuká koutky úst a má co dělat, aby se nerozřehtal na celé kolo. Na obraze stojí u stolečku, na něm je karafa s vínem a dva pohárky.

Od elfky se postavy mohou dovědět něco o historii Komáří hůrky: *Jsem Míriel, dcera knížete Erindila a to je rytíř Donoval, můj muž. Vládli jsme na zdejším panství před mnoha staletími. To zde byl mír a pořádek a blahobyt, obchod a řemesla vzkvétala. Donoval vypudil všechny odporné zmetky, jako jsou skřeti, orkové, zlobři a jiná verbež za hranice země, takže cesty byly bezpečné. On vládl svou silou, já jsem mu svými kouzly mu pomáhala. Možná jste o mně slyšeli pod jménem Mirinda. To je jméno, kterým mě nazývali zdejší lidé. Prožila jsem spolu s Donovalem šťastný život, ale skličovalo nás pomyšlení na rozloučení, neboť Donoval jako člověk stárnul rychleji než my, elfové. Jeden mocný dobrý kouzelník však vtělil naše duše do těchto obrazů, takže až do konce dní na tomto světě můžeme zůstat spolu. Máme tu i své poklady, ale jsou dobře střeženy, aby se nedostaly do rukou nepovolaným. Teď je zrovna jejich strážcem Tris. On má svérázný smysl pro humor. Některé jeho žertíky jsou skutečně povedené. Ale já už budu mlčet. Podívejte se na Donovala, jak se tváří. On vždycky říká, že nechápe, jak jsem se mohla stát kouzelnicí, když nedokážu držet jazyk za zuby a všechno tajemství vždycky vybreptám.*

Donoval i Mirinda se tváří celkem přátelsky. Na obraze vypadají plošně, mohou z obrazu i sestoupit a pak mají hmotné tělo. Nemohou však tuto místnost opustit. Z postav, které se nemohou vymotat, mají legraci, zejména Mirinda. Trvá-li to však moc dlouho, stává se Donoval trochu nevrlým.

Nikdy nelze otevřít více než jedny dveře v místnosti. Jakmile je nikdo nedrží, okamžitě se samy zavřou.

55) S člověk (Natris), nějaký obr (medvědodlak Ardan), kostlivci (fantomové)

T tajná schránka ve dveřích (mechanismus -15%), tajné dveře ve V stěně směrem k **90)**, tajné dveře v S chodbě směrem k **60)** (oboje objekt 0%)

DVEŘE: *Jsou to malá železná dvířka. Mají kliku a zámek. V místě, kde v současné době bývá kukátko, je do dveří vyražen pravidelný šestiúhelníček se znakem N.* Pokud je postavy odemknou zlatým klíčem, otevře se tajná schránka a v ní je dopis.

Dveře tajemství své střeží,
dovnitř dostaneš se stěží.
Zámek kouzelný chce mít klíč,
jinak - Vari, dobrodruhu! Pryč!
Ani ryzím zlatem, běda,
podplatit se nedá.

POPIS: *Místnost vypadá luxusněji než obvyklá, na podlaze jsou mramorové dlaždice, u zdi je kulatý stoleček a dvě židličky, nad stolečkem visí zrcadlo ve zlaceném rámu* (magické oko ke kostlivcům a k Natrisovi).

56) S jako **55)**
T tajné dveře z **55)** do **58)**, objekt 0%
DVEŘE: Na V oboje *obyčejné dřevěné*, síla 1
POPIS: *Místnost obvyklá s kamennými dlaždicemi, kolem zdí jsou lavice, na Z stěně visí zrcadlo* (magické oko), ve kterém se však neodráží tato místnost, ale **55)**. Kostlivci již na postavy číhají, postavy budou asi překvapeny. Ve 3. kole přiběhnou další z **57)**. Většina z nich jsou nehmotní fantomové. Postavy si mohou všimnout, že se pohybují nezvykle tiše a zdá se, že zbraně jim moc neubližují, spíše procházejí skrze ně. Několik jich je hmotných, ti schválně dělají o to větší rámus. Mají-li nehmotní fantomové na kahánku, prchají skrz nejbližší zeď pryč. Hmotní fantomové se v okamžiku. kdy o vítězství postav není pochyb, vzdají a začnou vyjednávat. Mohou prozradit, že nejsou opravdoví kostlivci (*„Jestli chceš, vypiju před tebou flakónek svěcené vody. Už jsi viděl nějakého kostlivce, kterého by to neskolilo?“*), že se klidně nechají zabít, protože jim stejně zbývá jen několik hodin života, ale Trisovi se to určitě líbit nebude. Jinak nic bližšího neprozradí. Pokud postavy prozkoumávají zrcadlo (případně na něj může nějaký kostlivec zaklepat, pokud se postavy na Trise vyptávají), objeví se v něm postava člověka s černými vlasy, černýma očima, v tmavomodrém plášti, zahledí se na postavy, gestem ruky je pozve k sobě, zatváří se škodolibě a radostí si zamne ruce. Zvuk zrcadla nepřenášejí.

Pokud se fantomové s postavami dohodnou, pošlou je přes **59)** do **60)** k Trisovi.

57) S kostlivci
POPIS: *Místnost je úplně obyčejná, kolem stěn jsou lavice.*

58) S kostlivci, fantomové, od Z možno Ardan
DVEŘE Z: Obyčejné dřevěné, zamčené, síla 11.
Dveře V: Vedou do **56)**, odsud tajně nevypadají, síla 1
POPIS: *Místnost obvyklá, slouží jako spižírna. Vidíte police se zásobami, je zde uzené a sušené maso, ryby, nějaká mouka v pytlích, boby, nakládané zelí a podobně.*

59) Z 40% hluboký mužský hlas něco nesrozumitelně mumlající a nějaké mručení
S Natris, Ardan, kostlivci
DVEŘE: *Jsou dřevěné vyřezávané, mají bronzovou kliku a ozdobné kování.* Síla 1.

POPIS: *Místnost má mozaikové dlaždice. V S části hoří v krbu oheň. Stěna v rohu kolem J a V je kryta brokátovými závěsy. Je zde stůl, židle a lavice u zdi, U Z stěny stojí v JZ rohu knihovna, kousek vedle je pohodlné lůžko, u krbu dvě křesla. Na stole je lampa. V rohu vedle lavice je opřen dlouhý meč a štít. Na lavici sedí chlap, má dost přes dva sáhy, je mohutný, zarostlý jako Rumcajs tmavě hnědými vousy a vlasy, jak se říká jako hřebíky, moc upraveně nevypadá. Na sobě má nějakou kožešinovou kazajku a kožené kalhoty, nohy na stole, opírá se o zeď, v pravé ruce nějakou knihu, levou drbe za ušima medvídě černého medvěda, které se mu předníma tlapama sápe na klín.* Jakmile družina vejde, sundává nohy ze stolu a slušně dobrodruhy přivítá (pokud dobrodruzi slušně zaklepou). Čte knihu Teddy Bearin: Monografie aalských medvědů. V knihovně lze dále najít svazky: Klíč k určování medvědů dle tvaru zakončení chlupu, Uma Ursus: Bílí medvědi v mythologii severských národů, B. A. Ribbal: Některé aspekty predátorské činnosti medvědů hnědých, O. J. Wurcood: Královna šedých medvědic, Brt Nick: Pandy a jejich příbuzní, G. R. Izzly: Základy fylogeneze černých medvědů, Bří M+M Rigové: Medvěd v botách, F. Anatole: Ostrov medvědů, Kolektiv autorů: Zbytečnost drahých kovů aneb o škodlivosti stříbra vůbec, M. Dlak: Magie úplňku.

Pokud se postavy s Ardanem baví, ten na sebe přímo neprozradí, že je medvědodlak, ale dává najevo, že medvědům velmi rozumí. Zkrátka, družina asi pochopí, o co jde. Ardan je poměrně inteligentní. Kdysi býval také dobrodruhem, šikovným pyroforem. Však ty pasti tady v tvrzi jsou částečně jeho dílo. Pak se však sblížil s medvědy. Mají daleko lepší povahu než lidé, neznají sobectví ani závist. Spřátelil se jedině s Trisem. O Trisovi nic neprozradí, tváří se tajemně a posílá dobrodruhy, ať jdou za ním, že uvidí sami. Během rozhovoru může od S přijít Modrásek (huňáč modrý) a vysát kouzelníkovi či hraničářovi nějaké magy. Není útočný, spíš vystrašený a vysávání je jeho reakcí na neznámé osoby. Začnou-li se postavy ohrazovat, Ardan se začne rozčilovat a volat na Trise, aby si tu odpornou modrou potvoru okamžitě odvedl pryč. Natris zřejmě přijde, naoko se s Ardanem poškorpí, že mu zdržuje družinu, kterou si pozval on ke svým účelům, a odvede dobrodruhy k sobě. Nebudou-li se postavy chtít u Ardana zdržovat, pošle je medvědodlak dál na S.

Dojde-li k boji, Ardan se promění v medvěda a ve 3. kole přijde černá medvědice. Medvídě má parametry: životaschopnost 2, ÚČ 2/+1 drápy i tlama, OČ 2.

60) Z 20% šustění listů v knize a 30% tiché mumlání, 90% zakrákání havrana, případně 5% praskání ohně v krbu

S kostlivci, fantomové, Natris

POPIS: *Místnost není moc luxusní, ale útulná. Má mozaikové dlaždice pokryté chlupatým kobercem, trochu už vypelichaným, Na S je velký vyřezávaný stůl, ale není moc masivní, spíš takový lehký, secesní, židle kolem něj rovněž, vypadají pohodlně, jsou čalouněné. Pak tam jsou dvě křesla, jedno u krbu má čalounění už trochu odřené. Knihovna u J stěny je z tmavě mořeného dubu, vypadá masivně. Jsou v ní těžké tlusté folianty vázané v kůži, většinou bez označení, pokud je na nich něco napsáno, nerozumíte tomu, jen kouzelník poznává, že se jedná o něco z jeho oboru. Dále vidíte stejný svítící kámen, jako měla poletucha. Na Z je lůžko, přes něj přehozená kožešina. V jeho nohách pelech huňáče, na S stěně bidýlko pro havrana, na stole leží rozevřená kniha, vedle je lucerna. V krbu hoří oheň. Nad stolem visí zrcadlo.*

Natris sám je člověk ne moc vysoký (173 coulů), *štíhlý, s očima jako trnky, vypadá tak na 35-40 let, má černou hřívu vlasů, na skráních už začíná šedivět, je bezvousý, když se usměje, což ostat-*

ně dělá dost často, vidíte zuby jako perličky, celkově je příjemného vzhledu. Bude-li chtít, může se proměnit ve starce, jakým byl v hospodě.

Natris si především chce s postavami pořádně pokecat. Rád si vyslechne chválu na své veršíky a jiné vtípky. Postavám prozradí, že odměna je nemine. Dole se skrývá místnost se dvojími dveřmi, které střeží sochy démonů. Jeden démon vždycky lže, druhý vždy mluví pravdu. Odpovídají však pouze za úplňku, pouze slovy ano nebo ne a odpovídají pouze na otázky, které se týkají jich nebo toho, kam vedou dveře, které hlídají. Jedny dveře vedou do místnosti s pekelnými plameny, které každého spálí. Druhé dveře vedou do pokladnice, odkud si každá postava bude moci odnést jednu truhlu či jiné zavazadlo (včetně toho, co v něm najde). Popadne-li postavy chamtivost a budou-li chtít nějak švindlovat, může na ně Natris seslat kouzlo *poslání*. Natris postavám poradí cestu do **51)** přes tajné dveře **50)**, ve správnou dobu jim otevře dveře z terasy **61)** ke schodům **49)**. A taky je nabádá, aby se vyhýbaly východu **47)**. Až (jestli) se družina vrátí z pokladnice, prozradí jim případné kouzelné účinky toho, co si donesla. Družinu požádá, aby se nějakou dobu Mirindolu a zejména hostinci U rytíře Donovala vyhýbala a hlavně o svých dobrodružstvích na Komáří hůrce nevykládala, aby mu nezkazila radost s jinými dobrodruhy. Nebude-li pro to družina mít pochopení, může na ni rovněž seslat kouzlo *poslání*.

61) S Natris, Ardan, Modrásek

DVEŘE: *Obyčejné dřevěné se železnou klikou*, zamčené síla 11, Natris a Ardan mají klíč, ke všem třem je univerzální.

POPIS: *SZ bašta, nic zvláštního tu není. Na podlaze jsou kamenné dlaždice, zeď tvořící zábradlí ochozu je vysoká 100 coulů. Je tu stolek a dvě židle.* Ardan s Natrisem ji za hezkého počasí využívají jako terasu.

62) POPIS: *Místnost je obvyklá, docela prázdná, není tu ani smítko.*

63) P široký meč trochu rezavý, štít, šupinové brnění, 1 chalcedon (2 zl)

POPIS: Kromě těchto věcí se yde také vyskytuje hnus plíživý.

64) POPIS: Místnost stejná jako **62)**.

65) DVEŘE: *dřevěné obyčejné, mají vysoký kamenný práh a železnou kliku.* Jsou zamčené, síla 13

POPIS: *Místnost je obvyklá, prázdná a nezajímavá.*

66) Z 5% jako by si nějaký velký pták probíral peří.

P poklady v krbu: jehlice s onyxem (103 zl, 7 mn)

POPIS: *Místnost je obvyklá, na zemi leží nějaké smetí, drobné krysí kostřičky, u krbu sedí velká sova s bílou hlavou.* Je stará a nevrlá, při 1-4 na k6 spala, pokud postavy tiše odejdou, nic se neděje, pokud čekají, za 2 směny se probudí, pokud ji probudí násilím, nadává. Moc nápovědy nedá, pošle dobrodruhy ke všem čertům, buď za poletuchou nebo ke skřítkům, případně za Mirindou, to je taková treperenda.

67) Z 5% šoupání šupin po zemi a syčení

P 1 chalcedon (1,5zl)
T S past typu dveře
DVEŘE: *Dřevěné obyčejné, mají vysoký kamenný práh a železnou kliku*, jsou zamčené, síla 13.
POPIS: *Vyšli jste na balkon, na zemi je nanesen písek.* Venku sídlí hroznýš skalní, pokud nevyrazily dveře na první pokus, postavy jím budou překvapeny.

68) T past typu dveře

69) P *na prahu vidíš něco se blýskat. Je to zlatý prsten s rubínem* (3 mn, 150 zl)
POPIS: Nic extra, obvyklá chodba, ale na toho, kdo sem první vleze, ať už vyražením dveří ze **70)** nebo od schodů **34)** nebo ze S, spadne zelený hlen.

70) T past typu dveře
DVEŘE: *Oboje obyčejné dřevěné, zaprášené a nepoužívané.* Jsou odemčené, síla 1.
POPIS: *Místnost je obvyklá a prázdná bez nábytku. Ve V stěně je krb, v něm popel, u krbu připravená hromada dřeva, před krbem nějaký nepořádek, střepy z láhve, asi od oleje, nějak se to tam podezřele leskne mastnotou, tenčí provázek asi 1 sáh dlouhý, nějaká upatlaná koule, asi vlčí mor, něco, co vypadá jako pár sucharů a konečně jeden velký rubín.* Je to kožožrout, rozpoznání je past Int~7~všimne si, že je na omak teplý/nic.

71) S od S Natris 2 dni
DVEŘE: *Dřevěné, hladké, bez kování, nemají zámek, jen kliku.* Od S je na nich závora, kterou lze odstranit. Po odstranění závory je síla 1, jinak 11, ale po úspěšném vyražení postava spadne rovnou do fialové plísně **72)**.
POPIS: *Místnost je obvyklá, nezajímavá, je tu pouze nějaký starý rozklížený nábytek, prožraný červotočem, špína, jako kdyby tu nikdo neuklízel už celá staletí. Jako pěst na oko se tu vyjímá kamenina mísa hrušek máslovek.* Zná-li kouzelník kouzlo *nebezpečné ovoce*, všimne si, že ani jedna máslovka nemá stopku. Ostatním to můžeš prozradit, budou-li se vyptávat, zda není na hruškách něco divného. Jsou to však skutečné čerstvé máslovky vynikající chuti. Je to další z Natrisových vtípků.

72) POPIS: Zde je v chodbičce u křižovatky T hnízdo kopromlasků (několik desítek) *Chodba vypadá naprosto obyčejně.*

73) S skřet před 7 dny
P v kapse skřeta 1 st a 3 md, jinak jeho zbraně a vybavení
POPIS: *Před rohem chodby leží mrtvola skřeta. Má kožené brnění, štít, krátký meč. Mrtvola je už prolezlá červy, je asi několik dní stará, není to libý pohled ani pro zkušené dobrodruhy* Pokud dobrodruzi začnou tělo prohledávat, napadnou je kopromlaskové ze **72)**.

74) T past pro toho, kdo jako první vchází do místnosti od J nebo V. *Zakopl jsi o náhle se vynořivší desku mezi dlaždicemi.* Past Obr~5~nic/pád, v případě úspěchu před postavou, jinak postavě na záda spadne kámen velikosti pěsti zabalený v papíru (kámen má ÚČ 0/+1, max 5 ž). Na papíru je napsané: Pozor, za chvíli si pro tebe přijde... Mechanismus -5%.

POPIS: *Místnost je obvyklá, prázdná. Od Z se šíří nějaký nelibý pach.*

75) P u kostry 2 flakónky se svěcenou vodou (1,5 zl, 5 mn), zlatý prsten s tyrkysem (85 zl 4 mn), zrcátko v torně (1 st, 2 mn), láhev vína (1 zl, 15 mn), kupodivu se to nerozbilo, křesadlo (5 md, 2 mn), 5 pochodní (po 1 md, 10 mn), u kostry rozbitá lucerna, v torně 3 láhve oleje (po 8 st, 15 mn), váček se 4 granáty (po 2 zl) a stříbrným tepaným prstenem (3 zl, 2 mn).

POPIS: *Místnost je obvyklá, může sem pronikat světlo zvenčí. V S stěně je krb, nedaleko od něj kostra humanoida B (hraničář poznává, že jde o člověka nebo barbara), má na sobě kroužkovou zbroj, už je rezavá, v pochvě široký meč, u sebe štít.* V místnosti je brouk třasotník. Pokud postavy postoupí ke kostře, spadne brouk ze stropu a zaútočí.

76) T past u V dveří. *Při vstupu tě seshora zalila sprška nějaké kapaliny. Je vazká, podobná oleji. Zasažená místa tě začínají pálit.* Past Obr~8~zasáhlo jen pár kapek/zlilo tě to od hlavy až k patě, je to jed Odl~7~1 směna pálení/1-3 ž a 1-3 sm pálení. Vodou se jed nesmyje, jen vínem. Při okamžitém omytí vínem se síla snižuje na polovinu. Mechanismus 0%.

Další past typu dveře je u JZ dveří.

DVEŘE: Oboje *jsou masivní dřevěné, okované, se železným zámkem.* Síla 13. *Na těch Z navíc visí cedule s nápisem NEBEZPEČÍ ÚRAZU* (viz též **77**)).

POPIS: Místnost je obvyklá, u V stěny je dřevěný stoleček, na něm rolička pergamenu.

Každý bolestí se svíjí,
když jed do těla se vpíjí -
celé jako v ohni bude,
na kůži pak skvrny rudé.

77) T past viz níže

DVEŘE SV: *Masivní, dřevěné, okované, se železným zámkem*, síla 13.

DVEŘE JV: *Rozpadající se ztrouchnivělé, dřevěné, z venkovní strany s nápisem VSTUP POUZE NA VLASTNÍ NEBEZPEČÍ*, síla 1.

POPIS: *Plošina JZ bašty, roh je už rozpadlý. Je tu plno suti, kamení a zbytků rozpadlého zdiva.* Pokud postavy postupují dál bez upozornění, že dávají pozor, past Obr~8~nic/pád do dolního patra za 1k6 ž.

78) Z 10% bzučení mouchy zlodějky

P ve smetí na zemi 1 ametyst (8 st)

POPIS: *Místnost je obvyklá, prázdná až na plno suti na podlaze a mouchu zlodějku ve vzduchu.* Pokud ji postavy nezaslechly, má při hodu 1-4 na k6 překvapení.

79) POPIS: *Před vámi je pavučina z černých vláken asi 2 palce v průměru natažená přes chodbu, přichycena na hrbolcích a spárách ve zdi.* Jakmile se někdo pavučiny dotkne, přilepí se. Pavouk zaútočí během 1-3 kol.

80) POPIS: *Obvyklá místnost, je tu pusto a prázdno.*

81) Z 5% poletování netopýrů, může je zaslechnout i kroll ultrasluchem.

POPIS: *Místnost je obvyklá, poletuje tu spousta netopýrů, zejména kolem vysokých postav.*

82) T past typu dveře. Obvyklá veršovánka bude napsaná přímo na stěně nedaleko pasti, i když v popisu pasti bude něco jiného.

83A) POPIS: Zde je na stěně nápis:
Každé temné doupě dračí
strašlivé netvory hostí.
Zaváhání jedno stačí,
po tobě zbudou jen kosti.

83) Z 5% něco se šoupe po zemi.
S ogloj chorchoj
POPIS: *Nic moc tu není, jen suť, špína a prach a ten tlustý, 3 sáhy dlouhý bílý odporný červ.*

84) S ogloj chorchoj
T past typu dveře
P u koster 2 jaspisy (po 4 zl), tepaný stříbrný náramek (20 zl, 5 mn) 1 akvamarín (2 zl) a 3 chalcedony (po 2 zl), brnění i zbraně jsou rezavé a prakticky bezcenné.
DVEŘE: *Masivní dřevěné, okované železnými pásky.* Síla 11, pokud je postavy vyrážejí zvenčí a nepodaří se jim to na první pokus, vyleze střílnou ogloj chorchoj.
POPIS: *Místnost slouží jako doupě oglojovi chorchojovi, jsou tu různé kostry, zvířecí, humanoidní, staré a ještě starší, ale i novější.*

85) Z 20% pouze ve dne, mávání ptačích křídel, v noci nic
P mezi kostrami 2 křišťály (po 3 st)
POPIS: *Ocitli jste se na ochozu JV bašty, který pokračuje podél celé V stěny. Mají tu hnízdo orli, ve dne okamžitě útočí, v noci čekají, co bude. Jsou tu kostry zvířat, převážně velikosti A a 1 stará humanoidní, též A.*

86) T past typu dveře
DVEŘE: *Dveře jsou obyčejné dřevěné*, zamčené, síla 11.
POPIS: *Stojíte na ochozu podél V zdi tvrze.* Venku u dveří nad dveřmi číhá křižák a při hodu 1-4 na k6 získává překvapení.

87) T past typu dveře
DVEŘE: *Dřevěné, pobité železným kováním*, pouze vzpříčené, síla 4.
POPIS: *Jste na ochozu SV bašty, venku nic zajímavého není.*

88) Z 5% drobné hmyzí nožičky po zdi a na zemi
POPIS: *Z místnosti toho není moc vidět, protože podlaha i stěny jsou pokryté zelenými plošticemi, je jich tu celá kolonie.*

89) S od schodů do SZ rohu Natris (pak se *hyperprostorem* přenesl k tajným dveřím do 55)

T past typu dveře
POPIS: *Místnost je obvyklá, úplně prázdná.*

90) T past. Na třetí postavu v řadě spadne mříž. *Něco nad tebou začalo harašit, uskakuješ dopředu nebo dozadu?* Past Obr~5~nic/1-6. Družina je mříží rozdělena na dvě části. Mříž se nedá vyrazit, po stranách je zapuštěna do zdi, ale lze ji normálně zvednout, síla 7.
POPIS: Obvyklá chodba, neobvyklá je jen ta mříž. Na mříži je připevněn dopis.
Kyš, kyš, kyš,
už je tady mříž.
Pevná je jak skála.
Vyrazit ji? - Marná snaha,
všem nárazům odolává.

91) Z 15% chřestění chitinového pancíře
POPIS: *Místnost je obvyklá, nemá dveře a jsou v ní dva obří štíři.*

Popis pastí

Typ dveře

1 *Z levé strany dveří vystřelila šipka ve výšce 110 coulů, na střele je namotaný nějaký svitek.* Hobita šipka mine bez problémů, trpaslíka zasáhne, u kudůka závisí na výšce. Obr~8~1-2 /1k6+2. Mechanismus -5%.

Odvážlivče drzý,
v této staré tvrzi
ztratíš život brzy.
Rozdrtí tě kámen,
bude s tebou ámen.
Spadne na tě hlen,
nedostaneš se už ven.
Uvězní tě mříž,
slunce více nespatříš!

2 *Sotva jsi otevřel dveře, vylil se na tebe barel něčeho studeného a mokrého, na první pohled to vypadá jako voda, ale čertví, co je to za sajrajt.* Past Obr~8~jen tě to postříká a hlavnímu proudu se vyhneš/zleje tě to od hlavy až k patě. V případě neúspěchu další past Odl~8~dostaneš rýmu a kašel za 12 hodin. O zem něco cinklo, je to kovové pouzdro s víčkem, uvnitř je list. Mechanismus 0%.

Studená voda na hlavu -
to ti zchladí náladu.
Rýmu možná dostaneš,
naživu však zůstaneš.
Až to bude kyselina,
nezůstane z tebe ani skvrna.
Až to bude jed,
bude s tebou konec hned.

3 *Při pokusu o otevření dveří se ze stropu uvolnil balvan. S balvanem spadl dolů i nějaký lísteček.* Past Obr~8~1-3/2k6. Objekt 0%.

Každý krok ti zkázu chystá,
bídná smrt tě čeká jistá,
opusť rychle tato místa!

4 *Jak jsi překročil práh, něco na tebe skočilo, zahlédl jsi temně hnědou siluetu, pak se ti to připláclo na hlavu, nic nevidíš, je to vlhké, jakoby slizké na povrchu a hlavně studené.* Ostatní vidí, že je to stará plesnivá mokrá kůže. Past Obr~10~kůži setřese hned v prvním kole/kůže nešťastníka ovine a závisí na něm a na ostatních, co se bude dít. Na kůži je bílým písmem napsána básnička. Mechanismus 0%.

Když i pouhá kůže
polekat tě může,
zle to s tebou dopadne,
jestli živá nestvůra tě napadne.

5 *Jakmile jsi zavadil o dveře, vylétla na tebe otrávená šipka. Místo opeření na konci má složený kousek pergamenu s textem.* Past Obr~8~nic/1-3, jed Odl~8~1-3/4-6. Mechanismus -5%.

Dám ti dobrou radu,
nezůstávej v tomto hradu,
Cestou zpátky hned se dej,
život sobě zachovej!

6 *Hned za dveřmi na tebe spadla nějaká lepkavá síť. Její vlákna mají podobnou konzistenci jako stará žvýkačka. Přilepilo se to na tebe, nejde to odtrhnout, vlákna se jen natahují a ještě víc k tobě pak přilnou.* Vodou to lze umýt velmi špatně, lépe vínem, nejlépe se to daří odrbat pískem nebo hlínou. Zbraněmi vlákna přetnout nelze, jen případně seškrábat. Pak ale bude olepená zbraň. Past Obr~8~jen se toho dotkne rukama/plný zásah. Kdo chce postiženému pomoci, také se přilepí. *Se sítí spadl dolů nějaký kožený míček, odrazil se a odkutálel krok stranou. Je dutý.* Pokud ho postavy rozpářou, najdou charakteristický rukopis. Mechanismus -5%.

Marné všechno varování,
teď už tě nic nezachrání.
Lepí se to natahuje,
stále více tě to obaluje,
mečem vlákno nepřetneš,
navěky tu zůstaneš!

7 *Od dveří na tebe vystřelila šipka.* Past Obr~8~-/1-6. *Zdá se, že naštěstí není otrávená. Na sobě má namotaný pergamen.* Mechanismus -5%.

Hochu milý,
každou chvíli
někdo si tu z tebe střílí!

8 *Jakmile jsi prošel dveřmi, něco tě polilo. Tentokrát to určitě není obyčejná voda, pálí to jak čert.* Past Obr~8~zásah jen zbroje bez ztráty života/plný zásah. Při zásahu zbroje se KZ *a SZ* zmenší o 1, plný zásah je navíc další past Odl~8~1-3/3-6. *Něco cinklo o zem, nějaká lahvička spadla a rozbila se. Uvnitř se bělá lístek. Chceš-li ho přečíst, musíš ho rychle vyndat, než se k němu dostane kyselina a rozežere ho.* Mechanismus 0%.

Kyselina zbraním nesvědčí,
odnese to také kůže,
dobrodruh se o tom přesvědčí,
malý příklad dokázat to může.

9 Toto je past, která skutečně vyžaduje dveře, v opačném případě použij past 11 a k této se vrať u nejbližších dveří. Tato past se projeví pouze při násilném vyražení dveří. *Ze dveří se vynořily ostré hřeby a zabodly se ti do těla.* Past Obr~8,~zranění 1-3 + hod k10, co hráč hodil na vyražení dveří/ zranění dvojnásobné. Z dveřní spáry se vysune lísteček. Mechanismus -10%.

Úsměv se mu z tváře ztrácí,
silák bledne,
že tu téměř vykrvácí,
obava ta sedne.

10 Toto je rovněž past, která vyžaduje skutečné dveře. Dle situace je buď na dveřích připevněna obálka, při jejímž roztržení se vyvalí otravný dým, nebo jsou dveře lepkavé a obálka bude z jejich druhé strany. Past Odl~8~ochrnutí na 1-3/4-6 směn. Mechanismus 0%.

Nebezpečí skrývá každý kout,
nemůžeš se teďko ani hnout.
Neztrácej však hlavu,
nezůstaneš věčně v tomto stavu.
(to tě spíš něco sežere.)

11 *Z pravé stěny či rámu dveří se ve výšce 90 coulů vymrštila ostrá čepel, bodla a zase zmizela.* Meč je po zasunutí znovu připraven. Past Obr~8~1-3/k6+2. Pokud další postavy dávají pozor, mají bonus +2. Postava se štítem v ruce má bonus +1. Postavy se mohou podplazit, v tom případě je nebezpečnost -3. Na zemi za pastí je něco napsáno. Mechanismus -5%.

Velké opatrnosti
není nikdy dosti,
patří mezi dobrodruhů ctnosti.
Kdo se tímto neřídí,
toho pasti vyřídí.

12 Toho, kdo se dotkne dveří nebo prozkoumává zeď, píchne jehlice - slabě, sotva si toho všimne. Jehlice je natřená narkotikem Odl~8~během 1 směny začne postava zívat a cítí se velmi unavena, postih -2 na obranu i útok, nemůže kouzlit, meditovat a zaostřovat vůli, trvá to 2-7 směn/usne jako špalek na 2-7 směn a není k probuzení dřív než po uplynutí poloviny této doby, po případný zbytek má stejný postih jako při úspěchu. Lísteček vypadne buď při otevření dveří nebo jej postavy najdou v místnosti, do které vejdou. Mechanismus -5%.

Únava ti tělo tíží,
oči se ti samy klíží,
temnota se k tobě blíží.
Nemáš nad tím moc -
přeju dobrou noc!

13 *Na zemi je nějaký popel či co.* Látka má podobný účinek jako ohnivá hlína, jakmile na ni někdo vkročí, vzplane na 1 kolo. Výbuch je past Obr~8~nic/2-7. Na nejbližší stěně je nápis. Není to žádná utajená past.

Když je vedro veliké,
následky jsou všeliké.
Dobrodruh se leká:
„Jaké peklo na mě ještě čeká?"

14 *Na prahu dveří na tebe ze stropu vylétl ostěp.* Past Obr~8~-/1-6. Na ratišti je namotán velký kus pergamenu. Mechanismus -5%.

V každých dveřích past se skrývá,
kolik života ti ještě zbývá?
K cíli dojít nemůžeš,
mrtev (někde) ležet zůstaneš.

Typ schody

1 *Vstoupil jsi na schodiště. Třetí schod se pod tebou propadl.* Obr~8~0/1-3 a minimálně 1 směnu musí odpočívat (případně nemůže vůbec chodit). Pokud jdou postavy s mezkem, postavy třetí schod mohou překročit, ale mezek to neumí. *Jakmile jsi ustoupil, schod se otočí a nyní je na něm vidět nějaký nápis.* Objekt 5%.

Varování slyš,
abys dále nešel.
Propadneš se, to si piš,
příště do horoucích pekel.

2 *Sotva jsi šlápl na první schod, vyvalil se jemný bílý prach a vytvořil oblak do vzdálenosti 3 sáhů.* Pro postavu v epicentru je to past Obr~12, 1 sáh od epicentra je nebezpečnost 10, 2 sáhy 8, 3 sáhy od epicentra 4. Je to svědící prášek, síla pasti je nic/svědění 1 směna. *Když se prášek usadil, vidíte se na zemi bělat i nějaký lísteček.* Když ho někdo zvedne, začne ho svědit ruka. Mechanismus 0%.

Je to pohled pro bohy,
jak se drbe, poskakuje,
prášek z těla ofukuje
náš hrdina ubohý.

3 *Šlápl jsi na 4. schod odzdola, ze spáry mezi stupni se vynořila vlčí železa a zaklapla se ti kolem nohy.* Past Obr~8~0/1-6. Otevřít železa může zloděj pomocí svých schopností (prakticky automaticky rozebráním pasti) nebo síla vypáčení 12, každý neúspěšný násilný pokus stojí oběť další život. Je tam samozřejmě i doprovodný dopis. Mechanismus 0%.

Na mou dobrou radu nedá,
stále poklad marně hledá.
Teď dobrodruh třese se,
že to noha odnese.

Natris

Natris je CP čaroděj na 16.-20.úrovni. Síla 13, Obratnost 13, Odolnost 10, Inteligence 19, Charisma 17. Rozhodni se sám, jaká kouzla ovládá.

Kromě těch známých jsou to jeho speciální kouzla s fantomy. Jedná se o variace na kouzlo *povolej bytost*. Stvořený fantom má takovou podobu, jakou mu určí čaroděj. Může vypadat i jako jiná nestvůra, například kostlivec (což je oblíbený Natrisův vtip), nemá však žádné zvláštní schopnosti. Fantomové mohou být stvořeni v podobě hmotné nebo nehmotné (případně jejich hmotná podstata může být kouzlem změněna), rovněž lze fantomy zneviditelňovat a zviditelňovat dle potřeby. Lze stvořit maximálně fantomy velikosti C, životaschopnost závisí na dodané magenergii (cca 15 mg na úroveň, dle typu fantoma). Fantom má do 20 sáhů mentální spojení se svým tvůrcem, jinak se řídí dle vlastní inteligence

(inteligence tvůrce, ale max. 13). Fantom má zranitelnost humanoid+M (případně A0, má-li nehumanoidní tvar), ale kouzla ovlivňující psychiku působí, pouze je-li fantom vzdálen více než 20 sáhů od svého tvůrce. V případě smrti se fantom rozplyne ve vzduchu. Fantom zaniká i v případě vyřazení svého tvůrce, jestliže kouzelník omdlí, usne nebo začne zaostřovat vůli, dále je-li fantom od něj vzdálen více než 20 sáhů po dobu delší 6 směn.

Nehmotný fantom není zjistitelný ultrasluchem ani čichem hobita. Nevydává žádné zvuky, nemůže manipulovat s hmotnými předměty, nezanechává stopy a může procházet zdmi. Má bonus +2 na obranu, pokud je automaticky zasažen (např. modrými blesky), odečti od zranění 2 životy. Při zásahu nehmotným fantomem je postava zraněna tzv. *fantomovým zraněním*. Dokud účinek *fantomového zranění* trvá, postava se cítí (a jedná), jako kdyby byla skutečně zraněná, může být i zdánlivě mrtvá (ale pokud ji někdo prohledává, zjistí, že dýchá). Účinek *fantomového zranění* trvá 6 mínus bonus (resp. plus postih) za inteligenci směn. Pak postava pocítí, že její zranění vyvolaná nehmotným fantomem zmizela, zdánlivě mrtvá postava se probírá jakoby z omámení. Pokud je postava léčena (lektvarem, kouzlem), má to vliv na skutečné zranění, teprve pokud postava žádné skutečné zranění nemá, odečítají se *fantomová zranění*.

Hmotný fantom je detekovatelný jako každý jiný živý tvor. Může normálně mluvit a manipulovat s hmotnými předměty, při pohybu zanechává stopy a vydává obvyklé zvuky. Zranění vyvolaná hmotným fantomem mají obvyklý účinek.

Všichni fantomové jsou magičtí tvorové a vyzařují magenergii.

Fantomové jsou bezmezně oddáni svému tvůrci a snaží se činit vše pro jeho dobro. Mají stejné přesvědčení jako jejich tvůrce. Jsou si vědomi, že jejich existence je velmi krátká (v podstatě do té doby, než kouzelník usne), ale nijak je to netrápí.

Natrisovými oblíbenými fantomy jsou kostlivci (nejlépe odrazují nezvané návštěvníky tvrze) nebo fantom v podobě barbara válečníka. Postavám je prakticky pořád v patách nějaký nehmotný neviditelný fantom, takže Natris je informován o každém jejich hnutí.

hard SF!) znovu uvedl gobliny do akce (a taky trolly, bánší a jiná stvoření z legend). Goblini z „Rezervace" a obzvlášť jejich vůdce, Mr. O Toole, velmi vybočují z pohádkového (i tolkienovského) stereotypu - jsou neslýchaně milí a sympatičtí, vaří výborné pivo, ve kterém si libují. Jak si pamatujeme, u Tolkiena goblini rozhodně dávají přednost kořalce.

Naproti tomu žádný z mně známých autorů fantasy nepsal o „orcích". Příčina se zdá prostá - „goblini", jak bylo výše řečeno, jsou prvkem folklóru, obecně známými hrdiny pověstí, pohádek a legend z této kulturní a jazykové oblasti. Goblini - tak jako trollové či elfové - jsou společným dědictvím, částí pokladnice tradic - a jako takové je může využít každý, kdo má zájem. Oproti tomu „ork" je Tolkienovým kvazi vlastnictvím. Žádný z pramenů (a za ty považuji alespoň „The World Guide to Gnomes, Fairies, Elves and Other Little People" od Thomase Keightleye nebo výše citovanou „Encyclopaedia of Things That Never Were" Michaela Page) nezmiňuje mezi bytostmi z legend orka - ačkoliv oba tyto zdroje přesně popisují goblina. A není divu! Ork není „mýtický", ale, jak stálo výše, „tolkienovský". Tolkien si orka vymyslel - ačkoliv si vůbec nevymyslel to jméno. Tolkien koneckonců jen málo jmen vymyslel metodou „imaginace" - většinu svého názvosloví prostě načerpal z bohaté pokladnice mytologie a literatury, ve které, jak je všeobecně známo, byl odborník. Jména Gandalfa a téměř všech trpaslíků vzal, jak známo, z „Eddy". A pamatujete se, jak se u Tolkiena jmenuje druh velkých vlků, na kterých jezdí goblini do boje? Tak věžte, že film „Tanec s vlky" se ve švédštině jmenuje „Dansar med vargar". Žádný ze systémů RPG už později nechtěl být „doslovně švédský" a nenazýval velké vlky „wargové". *(Pozn. překladatele - „warg" je Tolkienovo označení pro vrrka.)* Vyjímku tvoří „Krystaly času".

Pokud jde o „orky", Tolkienova cesta k nim byla velice zajímavá.

V „Encyklopedickém průvodci Tolkienem" od J.E.A.Tylera je nám pod příslušným heslem sugerována blízkost slov „ork" a „oger". *(Pozn. překladatele - slovo „oger" pochází z germánské mytologie, v Tolkienových knihách se s ním setkáváme pod názvem zlobr.)* Znalcům římské mytologie se místo toho spíše vybaví podobnost slova „ork" se jménem „Orkus" - tak totiž Římané pojmenovali svou mýtickou zemi mrtvých, svůj Hádés. Podobně jako u Řeků, „Orkus" bylo jméno podzemí a zároveň i boha, který zde vládl - Orka, syna Saturnova.

Z římské mytologie se „Orkus" rychle dostal do italské lidové démonologie a romantické literatury. V Tassových a Boiardových básních se objevuje „L Huorco" nebo „Orco". Je to strašlivá mořská obluda se zubatou tlamou, jakýsi druh Leviathana, která bojuje s paladinem Rogerem a jeho rukou také zahyne. Naproti tomu v lidovém podání se z „Huorca" stal odpudivý lidožravý obr - zjevně protějšek germánského „ogra". Existuje teorie, že původně tento název vychází ze slova „le Hongrois", čili Maďar, obyvatel Uher. Vlastí stvůr tohoto typu měly být Sedmihrad-

sko a Uhry, které lidé z románských oblastí považovali za necivilizovanou východní „prdel světa", Anus Mundi. Nu což, měli jsme štěstí - kdo ví, jak málo chybělo, aby byla nestvůra pokřtěna „Slavonus" nebo „Polacco". Sugesce J.E.A.Tylera, obsažená v jeho „Encyklopedickém průvodci Tolkienem", že Tolkien údajně vytvořil jméno „ork" na základě slov „Orkus", „Huorco", „Orco" nebo „Oger", je ale naprosto mylná. Tolkienovi orkové zjevně nejsou ani božstvy Hádésu, ani mořskými draky či Leviathany. A lidožravý Huorco, čili germánský oger, je obr spíše připomínající trolla než goblina. Tolkien to věděl. Vždyť přece právě trollové se u něj nazývají „torog" a „olog-hai". To bezpečně nejsou orkové ani goblini. Jsou to samozřejmě ogři - jsou velcí (dvakrát větší než člověk), mají silnou tvrdou kůži a libují si v prokusování hrdel poražených nepřátel. A každý tolkienista ví, že rodokmen torog a olog-hai je jiný než rodokmen orků. Torogy vypěstoval Morgoth jako „pokroucené" enty - tak jako pokroutil elfy, když tvořil elfy. Ale pokud enti byli stromové bytosti, pak trollové byli bytosti skal. Naproti tomu olog-hai „vyprodukoval" Sauron, který se snažil přetvořit nepříliš podařené morgothovské torogy na mutaci silnější, inteligentnější a odolnou proti slunečnímu světlu, které ostatní měnilo v kámen. Torog i olog-hai (znova sahám po výkladu Davida Daye v „Tolkien Bestiary") byli později lidmi nazváni „trollové" a „ogři" *(pozn. překladatele - v češtině „zlobři").*

Za druhé, existuje více pravděpodobná a přesvědčivá koncepce, která, pokud jde o původ jména „ork", nenechává žádné pochybnosti. Abychom ji pochopili, abychom vypátrali Tolkienovu cestu ke slovu „ork", musíme si nejprve udělat malé opakování z klasiky anglické literatury.

pokračování příště

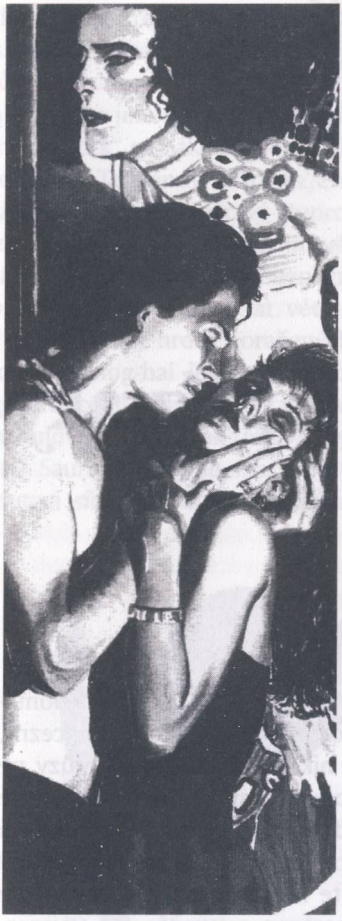
přeložila Zuzana Hanešková

Upíři, vlkodlaci a přízraky

temný svět Bílého Vlka

Bob Koutský

Hrajete hry na hrdiny? Začali jste ve čtrnácti, teď je vám pětadvacet a pomalu vás začíná nudit být pořád trpaslíkem nebo elfem, zachraňovat princezny, hledat poklady a zabíjet draky? Myslíte si že nikdy neškodí trocha hrůzy, ne té primitivní, reprezentované kýbly prolité krve a praskotem drcených hlav, ale té skutečné, kterou si každý z nás nese v sobě ještě z dob, kdy jsme se v noci zahaleni do kůží krčili kolem ohňů a každý šelest v okolním pralese nás děsil, té hrůzy, která je jednou z nejsilnějších emocí? Potom vyzkoušejte některou z her firmy White Wolf: *Vampire: The Masquerade, Werewolf: The Apocalypse* a *Wraith: The Oblivion.* Všechny hry se odehrávají v temnější variantě současnosti, ve světě podobném světu filmů Vrána nebo Blade Runner, odmyslíme-li si z něj produkty budoucí technologie. Vše je podobné jako u nás, jen o něco horší - až na jednu věc: v tomto světě existují upíři, vlkodlaci, přízraky a čarodějové. *Vampire* je hrou o upírech, bytostech pro nás smrtelníky nepředstavitelně mocných, ale současně i nesmírně tragických, které po nemilosrdné přeměně z člověka na upíra hlad po krvi krutě žene stále vpřed po cestě, připravující je o všechny zbytky lidství a končící takřka nevyhnutelně v ničivém šílenství. Hrdiny *Werewolfu* jsou vlkodlaci - děti Gaii, ducha Země, v moderní době přežitky minulosti, kteří cítí blížící se Apokalypsu a zoufale se ji snaží odvrátit. *Wraith* se soustředí na přízraky - duchy lidí, kteří zemřeli náhle



a/nebo násilně a nestihli naplnit své poslání. Čtvrtou částí série je hra *Mage*, věnující se lidským čarodějům, tu jsem však bohužel neměl k dispozici.

Herní systém přinese pro zkušené hráče *AD&D* několik zajímavých novinek: Kupříkladu postavy jsou specifikovány nejen klasickými hodnotami jako síla, obratnost nebo šarm, ale i stupněm ovládnutí množství dalších schopností, které podrobně určují, čeho všeho je postava schopna. Schopnosti zahrnují například znalost počítačů nebo zákonů, ovládání zbraní, schopnost skrýt se před ostatními, vůdcovství, všímavost, řízení vozidel a podobně. Dalšími parametry postavy jsou disciplíny, říkající jak postava zvládá některé nadpřirozené schopnosti jako čtení a ovládání myšlenek, čarodějnictví, ovládání davů nebo schopnost měnit se ve zvíře. Pozadí postavy popisuje jaké vazby má na okolní svět, její spojence, kontakty a ekonomické zázemí. Poslední v řadě jsou hodnoty, vystihující psychický stav postavy: její odvahu, sílu vůle a další.

Systém určující výsledky akcí postav je jednoduchý. Řekněme, že vypravěč (v terminologii *DrD* nebo *AD&D* Pán jeskyně) potřebuje určit, jestli postava řídící automobil zvládne projet ostrou zatáčku: nejdřív sečte hodnoty, které má postava u vlastností Obratnost a Řízení — tolika desetistěnými kostkami si hráč hodí. Dál odhadne obtížnost dané akce - například 5, to znamená že aby hráč uspěl, musí hodit alespoň na jedné kostce číslo pět a vyšší. Čím větší bude počet „úspěchů", neboli kostek na kterých padlo pět a více, tím lépe se akce povedla, jeden úspěch tedy může znamenat, že sice zatáčku projel, ale odřel auto o protijedoucí vůz, pět úspěchů třeba při pronásledování jiného vozu může znamenat že se mu dokonalým projetím zatáčky podařilo snížit náskok pronásledovaného. Pokud nehodí ani jeden úspěch, znamená to, že zatáčku nezvládl a sjel ze silnice do pole. Zvláštní pravidlo říká, že každá hozená jednička ruší jeden úspěch, a pokud hráč hodí víc jedniček než úspěchů, mělo by dojít k nějaké velké nepříjemnosti — v našem případě by to mohla být vážná autonehoda. Jiné příklady převzaté z *Vampira* (obtížnost by vypravěč určoval podle konkrétní situace): pokud

se hráč snaží někoho „přesvědčit" tím, že ho zdvihne za klopy u kabátu a křičí na něj, házel by počtem kostek rovných součtu síly a přesvědčivosti; zjistit, jestli postava úspěšně zvládne slavnostní večeři, lze hodem na obratnost plus znalost etikety. Celý systém je velmi flexibilní a umožňuje určit vysledek takřka libovolné akce postavy, přesto však, jako ve všech kvalitních hrách na hrdiny, hlavní pravidlo říká že je jen na vypravěči, zda verdikt kostek přijme.

To, co bude asi největší překvapení a novinka pro většinu hráčů *AD&D* a podobných her, je ale **živé hraní** (live-action roleplaying), kdy hráči fyzicky předvádějí co jejich postava dělá, samozřejmě za dodržení určitých bezpečnostních opatření. Živé hraní není povinností, autoři ale na několika místech zdůrazňují, že ve skupině zkušených hráčů může velmi zvýšit zážitek ze hry, čemuž lze skutečně věřit.

Všechny tři hry mají společné perfektně zpracované materiály. Základem každé hry je stejnojmená kniha, která sama o sobě obsahuje vše potřebné pro hraní. Obsahuje jednak obsáhlý popis příslušných bytostí: jejich podstaty, dějin, legend, zájmů, vášní, cílů, způsobu života, prostě všeho, co je zapotřebí pro vytvoření plastického světa, jednak popis herního systému. Ten sice trpí určitou roztříštěností, pro zkušeného hráče (kterému jsou všechny hry určeny) to však nebude problém. Zcela samostatnou kapitolou jsou ilustrace. Ve většině ostatních her na hrdiny jsou ilustrace pouhými obrázky, které jsou sice pěkné a člověk z nich získá představu jak - vizuálně - vypadá svět do kterého se chystá, ale tím jejich role končí. Ilustrace této trojice her, hlavně pak *Vampira*, jsou na úplně jiném stupni: z nich poznáte nejen jak svět vypadá, ale jaký **je**. Obrazy plné strachu, vášně, zloby, zoufalství, nenávisti a napětí navozují atmosféru přesně odpovídající temnu, v němž se hry odehrávají. Jejich účinek je o to pozoruhodnější, že všechny jsou černobílé, kreslené buď tuší nebo vodovou barvou.

Vampire, Werewolf a *Wraith* jsou sice hry na hrdiny, ale zcela jiného typu než třeba *Dračí doupě* nebo *Advanced Dungeons&Dragons*. Pro ty z vás, kteří právě něco takového hledají, jsou alternativou, která stojí za uvážení.

Z domova

Vzpomínky Boromira

syna Denethorova, posledního správce, jak je krátce po konci Velké války zachytil Martin Klíma

„Ty ovšem nechceš, aby Prsten hodili do Orodruiny," řekli mi organizátoři letošního Pána prstenů v předvečer akce. „Ty ho chceš donést Denethorovi." Opatrně jsme se rozhlédli. V pořádku, nikdo si nevšiml ničeho podezřelého, zítřejší skřeti i elfové se pokojně baví mezi sebou, fronta před registrací se nezkracuje.

„To znamená, že pro mě neplatí pravidlo loajality?" ptám se konverzačním tónem a tvářím se, jako bychom mluvili o počasí. „Ano. Ale to neznamená, že tě pak ostatní musí poslouchat. Naopak, podle pravidel nesmí uposlechnout rozkazu, který porušuje pravidlo loajality."

S tím jsme se rozešli a já se oddal úvahám o svém poslání. Když stačí dotyk mečem do zásahové plochy, dokážu jistě zezadu zabít tři nebo čtyři lidi (nebo hobity), aniž by se zmohli na odpor. Ale Společenstvo má, jak známo, devět členů, to by znamenalo jich pobít najednou osm. Kromě toho určitě alespoň Gandalfa a dost možná i Aragorna nebude tak snadné zapíchnout jako řadové vojáky. Budu tedy muset vymyslet nějakou záminku, pod kterou vylákám hobity, a pokud možno jenom Froda, na nějaké opuštěné místo... Ale oni tu knihu také četli a jistě jim dojde, že něco není v pořádku, když jim to navrhnu.

V noci jsem nespal dobře.

V deset dopoledne začala hra. Nás, Gondorské, odvedli pořadatelé na Dol Amroth a Minas Tirith. Moje instrukce pravily, že mám vyhledat zbytek družiny. Najít Aragorna nebylo těžké - patřil také ke Gondoru a stál vedle mě. Sebrali jsme několik vojáků jako tělesnou stráž a společně jsme doběhli do Lórienu, kde jsme našli Legolase, a do Rohanu, kde jsme hledali Gandalfa a Gimliho (trpaslíci neměli vlastní věž a většina jich šla do Edorasu). Nenašli jsme však ani jednoho a museli jsme jít do Hůrky jen ve třech. Po cestě jsme míjeli stromy a pařezy s nápisy „Cair Andros", „Osgiliath", „Brandyvína" a podobně. Co chvíli na nás někdo volal: „Nevíte, kde je Fangorn? Prý se tam daj najít entové!"

Konečně jsme dorazili do Hůrky, kde jsme našli zbytek Společenstva (ukázalo se, že Pipin zůstal doma, takže Společenstvo mělo jen osm členů). Z velké obálky jsme si vytáhli papírky s instrukcemi. Na tom mém stálo: „Navštiv otce," smluvený signál, který mě zprostil loajality ke všem kromě Denethora. „Co tam máš?" ptal se mě Aragorn. „Mám chránit hobity a poslouchat Gandalfa," odpovídám nenuceně a strkám papírek do kapsy. „A ty?"

Za chvíli jsme vyrazili na cestu. Nebylo nám moc jasné, co máme dělat, ale doufali jsme, že po cestě najdeme nějakou nápovědu. Když jsme došli skoro do Lothlórienu, potkali jsme nějakého elfa, který věděl, kde je Kámen Erech - a protože už předtím, v Helmově žlebu, jsme se dozvěděli, že když Aragorn převede Legolase nebo Gimliho odtamtud do Minas Tirith a Legolas nebo Gimli přitom bude mít zavázané oči, získají významnou výhodu pro Bílou stranu. Všichni tři se tedy sebrali a odešli s dotyčným elfem splnit své poslání. Gandalf pravil, že musí něco důležitého zjistit, a také se odporoučel.

„To snad není možné," pomyslil jsem si. „Teď nebo nikdy!" a vrhl jsem se za hobity. Pozdě! Už vcházeli do Lothlórienské věže. „Dobrý den, paní Galadriel," řekl jsem. „Je mi ctí, že vás poznávám."

Asi za půl hodiny se postupně vrátil zbytek společenstva. Úkol byl splněn, ale stále jsme nevěděli, jak dál, a proto jsme museli do Morie. Po nezbytné epizodě s bahenním netvorem a otvíráním dveří - „Bobe setý, otevři se!" - jsme pronikli dovnitř, dokonce i s několika okolojdoucími trpaslíky. Ti se nám hodili, když jsme o chvíli později potkali Balroga. U vědomí důležitosti našeho poslání jsme se drželi zpátky a počkali jsme, až ho rozsekají na kusy, což netrvalo dlouho.

Pak se ozvalo, nač jsme celou dobu čekali: „Glum, glum." Glum! vzkřikli jsme a vyrazili do hustého mlází, kde se ta potvora skrývala. Chvíli jsme si hráli na schovávanou, ale protože Glum věděl, že bez nás se k Prstenu nedostane, nakonec se rád nechal chytit. Mezitím se však družina rozptýlila po houští, kde nebylo vidět ani na pět metrů. „To je moje chvíle," řekl jsem si a vydal se hledat hobity. Prodíral jsem se houštím směrem, kde jsem slyšel kroky. Už jsem zahlédl Frodovu kazajku, pevně jsem sevřel meč... Pozdě! Vyšli jsme z houští přímo u Družiny, která vyslýchala Gluma.

Ukázalo se, že ví o nějakém průchodu do Mordoru, který nevede ani přes Morannon ani přes Minas Morgul. Rozhodli jsme se, že hobiti bez Froda půjdou na průzkum a my ostatní se ukryjeme v Minas Tirith - to jsem ostatně navrhoval už dávno.

Uvnitř citadely se Frodo tvářil nešťastně, jako by tušil, o čem s Denethorem rozmlouváme. Ale neměl proč se bát. Byli jsme si sice skoro jistí, že nás přítomní gondorští vojáci poslechnou, když jim řekneme, ať Froda lapí, ale jednak by všichni porušili pravidla a jednak jsme si nebyli jisti, co by udělali Gandalf a Aragorn. Nakonec Frodovi povolily nervy a bez rozloučení se vytratil. Než jsem si toho všimnul, byl už asi padesát metrů daleko. Rozběhl jsem se za ním. Frodo se otočil, zahlédl mě a rozběhl se také. Padesát metrů. Klopýtali jsme podrostem, občas se zastavili, abychom nabrali dech, a znovu se dávali do běhu. Nakonec jsme se dostali do Lórienu a Frodo zmizel v mlází.

Vrhl jsem se za ním, ale málem jsem vrazil do nějakého skřeta na výzvědách. Naštěstí se lekl ještě víc než já a dal se na útěk k Mordoru. Prolezl jsem houštinu, ale po Frodovi nebylo ani vidu ani slechu. Vrátil jsem se do Lothórienu. „Mám špatné zprávy, Galadriel," řekl jsem. „Froda ovládl Prsten a vydal se k nepříteli. Musíme ho chytit, než se mu to podaří."

„Hm," vece Galadriel. „Co si o tom myslíš, Frodo?" Ohlédl jsem se. „Co tu děláš, Frodo? Proč jsi utekl z Minas Tirith?" Frodo neodpověděl a sesul se na zem. Stoupl jsem si k východu z věže. Zatraceně, jsem tu už jenom já a Frodo... Kolik je tu elfů? Hodně, a ještě Galadriel. Jak ho dostat ven? Teď mi neuvěří, ani že Gondor začíná na G.

Vtom se objevili ostatní hobiti, ale bez Gluma. Frodovi se viditelně ulevilo a vyšel se s nimi přivítat. Bez dlouhých řečí jsem šel za nimi. Hobiti se objali a pak se vraceli do Lorienu. Bylo to snad jen pět metrů, ale mezi námi a věží byl vzrostlý smrk a nikdo se naším směrem nedíval. „Promiňte, mám to v roli," řekl jsem a zabil jsem je.

Hobiti si sedli na zem, jak jim přikazovala pravidla, a já si sedl s nimi. „Dej mi Prsten," řekl jsem. „To je všechno, co mě zajímá." Frodo pomalu rozbaloval lístek Osudu. „Počkej, počkej — mám lehké zranění a kouzelnou zbroj, to je žádné zranění!" Vytrhl meč a vrhl se na mě. Toho si pochopitelně všimli i elfové a vyrojili se z věže. Za chvíli bylo po mě veta a šel jsem si do Lorienu pro nový lístek Osudu. Ale pořád jsem nechápal, co se vlastně stalo. „Jak to, že jsi nebyl zraněný?" ptal jsem se Froda. „No přece kouzelná zbroj snižuje stupeň zranění o jedna a tak z lehkého zranění dělá žádné zranění." „To přece není pravda, lehké zranění zůstává lehkým zraněním, je to v pravidlech!" Kolemstojící elfové se vložili do ho-voru: „Ale zraněným postavám stejně nemůžeš vzít předměty." „To taky není pravda, zraněným postavám se akorát nebere zkušenost, ale předměty jo, k čemu by to jinak bylo. V pravidlech se jasně píše, že postava má napřed odložit všechny předměty a pak se teprve dívá na lístek osudu."

Nakonec se ukázalo, že mám pravdu, a rozhostilo se tíživé ticho. „Chtěl jsem ten Prsten vzít, nasadit si ho a bez dlouhých řečí utéct," vysvětloval jsem. „Už jsem mohl být v Minas Tirith." Ale všichni jsme věděli, že to není tak jednoduché. Galadriel má nějaká kouzla, Minas Tirith je daleko, nazgúlové se potulují po kraji a kromě toho jsem vlastně vždy chtěl, aby vyhrála Bílá strana. „Navrhuji souboj na dva zásahy," řekl jsem Frodovi. „Když vyhraju, dostanu Prsten a odejdu, když prohraju, bude to, jako by se nic nestalo." Frodo souhlasil.

Prohrál jsem 2:1

Takže se, milý čtenáři, příběh vrací k místu, kde Boromir říká, že Gondor začíná na G, a všechno, co se stalo potom, jako by se nikdy nestalo.

Vtom se objevili ostatní hobiti, ale bez Gluma. Vyprávěli nějakou zmatenou historku o tom, že je někdo přepadl a Glum je zradil a opustil. Situace nevypadala dobře. Do Mordoru se nesmělo vstoupit jinak než jednou ze dvou věží anebo průchodem, o kterém věděl jenom Glum (a nazgúlové, jak se později ukázalo). Boromir navrhoval, aby Bílá strana dobyla Minas Morgul a protlačila hobity tudy, ale mezitím se znovu objevil Glum a hobiti odešli s ním.

Zbytek společenstva odešel do Minas Tirith, kde společně s Denethorem zorganizovali masivní útok na Minas Morgul, který měl odlákat pozornost černých. Obléhání se ovšem nezdařilo, už proto, že si většina útočníků říkala, že nemá moc smysl útočit na věž, kde už nejsou žádné obálky.

Hobiti mezitím došli s Glumem do Cirith Ungol. Tam potkali Odulu a Glum zezadu zavraždil Sama a Smíška - velmi podobným způsobem, jako to udělal Boromir. Ale Frodo si tentokrát dával větší pozor a s Glumem se zabili navzájem. Prsten zůstal ležet na zemi, kde si ho zvedli čekající Nazgúlové a odnesli ho svému pánovi.

Chvíli poté první část hry skončila a všichni se vrátili do tábora.

Nastal čas počítání. Bílí dobyli více věží a získali více informací z obálek tam umístěných. Díky tomu mohli být ve správnou dobu na správném místě a získat posily do závěrečné bitvy, celkem asi jedenáct set životů. Černým se zase podařilo získat Prsten, což vyřadilo všechny kouzelné zbroje a zbraně na bílé straně. Kromě toho získali i nějaké posily a dostali do závěrečné bitvy celkem asi devět set životů.

Situace tedy nevypadala pro bílé dobře. Přesto se sešikovali k boji, Gondor na pravém, Rohan na levém křídle a elfové uprostřed. Bílí velitelé dělali, co mohli, aby svojí výřečností přesvědčili vojsko, že vítězství je na dosah ruky a že každý musí bojovat ze všech sil.

Pak se řady daly do pohybu. Sto šedesát mužů na každé straně, štít vedle štítu, meč vedle meče. Černí zaútočili ve středu, protože se jim zdál nejslabší. To bílí předpokládali a měli v plánu se po počátečním náporu rozestoupit a napadnout soupeře ze dvou stran. Nakonec to však nebylo zapotřebí, protože černý útok neměl dost sil, aby linii prorazil. Pravé křídlo Gondoru, tvořené zocelenými veterány mnoha bitev, postupovalo krok za krokem a drtilo nepřátele jako žentour. Pravé křídlo černých, kde bojovali Sarumanovi skřeti, se vzchopilo k velkému náporu a podařilo se mu na Rohanu dobýt několik stop půdy, ale mezitím Gondor a elfové zatlačili černé k lesu a obnažili bok šedých. Bitva se změnila v masakr. Nakonec se posledních pár skřetů bránilo mnohonásobné přesile Západu a organizátoři hru ukončili.

Bílí zvítězili.

FRAŠKA LIFE

aneb

CIMBURK '97

Velká týdenní hra na středověk s prvky fantasy, spojená s obnovou hradu, ve dnech
18.7. - 27.7. 1997

Kdo si rád hraje, má rád pohádky, staré pověsti a hrdinské příběhy, obdivuje velké čaroděje, krásné princezny, statečné rytíře, silné válečníky, ale i prosté tovaryše, zlatokopy, žáky, zbojníky, dřevorubce či lupiče, raubíře a obchodníky a není mu lhostejný stav bájného hradu Cimburka, je vítán, již protože byl ochoten přečíst tak dlouhou větu.

Místo konání: Cimburk u Koryčan v okrese Kroměříž

Ubytování a strava: dle uvážení vlastní, doporučujeme s sebou celtu nebo stan

Nástin akce: Hra ideově naváže na akce *LIFE 94* a *KRYSTALY 96*. Jedná se o miniaturní svět vytvořený v blízkosti hradu, ve kterém se může každý pohybovat dle libosti a dělat, co se mu zachce a o čem dřív jen snil (v rámci hradních zákonů). Hra bude probíhat nepřetržitě, ale přijet a odjet můžete kdykoliv. Každý den vám hra umožní zase o něco více zvelebit bájný hrad Cimburk. Konečným úkolem jednotlivých hráčů bude dosáhnout co nejvyššího společenského postavení a získat část území v léno. P.S.: Starý král Alvin XVIII. je nemocen a bezděten. Dle tradice bude novým králem zvolen nejmocnější šlechtic.

Na každý den je připraven speciální program např. turnaje, hostiny, štvanice, bardské klání, kejklířská vystoupení.

Vybavení: Doporučujeme stylové kostýmy, které jednak pozvednou úroveň hry a také podle nich bude určeno výchozí společenské postavení hráče. Lze předpokládat výskyt situací, ve kterých oceníte dřevěnou dýku, někteří časem i meč a štít.

Povolání: Dosud jste si mohli vybírat maximálně z šesti možných povolání. My vám jich nyní nabízíme více než sto. V tomto ohledu se bude jednat o převratnou novinku. Např: alchymista, jogín, prostitutka, fakír, mučedník, včelař, admirál. Pro tato čtyři speciální povolání je nutné si dovézt rekvizity: posel - koloběžka nebo kolo, strážný - dalekohled, obchodník s deštěm - konev, sokolník - sokol plyšový

Zbraně: Vyrobené ze dřeva, popř. i jiných měkkých materiálů (koberec, molitan).

1. Dýka: délka do 30 cm
2. Tesák: délka do 50 cm
3. Meč, šavle, sekera: délka do 1 m
4. Obouručný meč: délka do 120 cm
5. Řemdih, palcát: celková délka do 50 cm
6. Síť: novinka bez omezení
7. Vrhací zbraně: hvězdice, dýky (z koberce),
   kroupy
   plyšový sokol (sokolník)
   oštěp (nenosit - dostanete na místě)
8. Střelné zbraně: kuše, luky, foukačky (v rámci bezpečnosti), šípy musí být zakončeny bambulkou

Všechny zbraně budou přezkoušeny na jejich majitelích!

Zbroje: Mohou být imitované i skutečné, kožené i kovové. Podle jejich provedení se částečně určí počty životů.

Štíty: Dle uvážení.

V případě zájmu o bližší informace se obraťte na adresu Jaroslav Bašta, Kuldova 18, 615 00 Brno, tel. 45 24 11 92

Poznámka: Akce je určena pro starší hráče, minimální věk je 15 let a každý se jí účastní na vlastní nebezpečí.

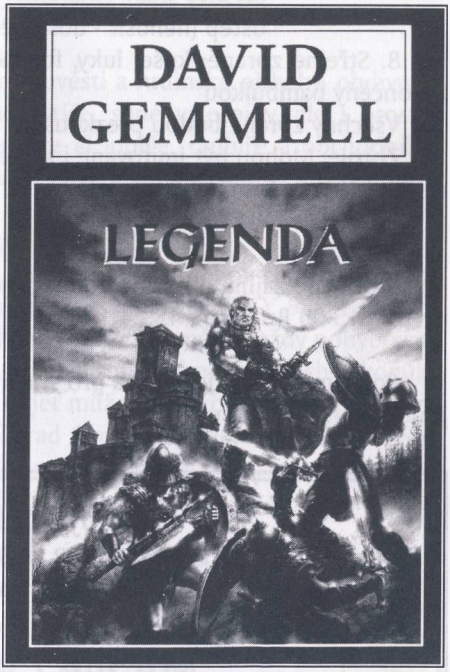
Dno pytle - hobby games
Francouzká 77, 602 00 Brno, tel: 05 / 45 24 27 11
vás zve na turnaj v **Magic: The Gathering**

Mirage / Visions only

který se koná v sobotu 21.6.1997 v 11: 30 v prostorách prodejny.
Hrát se smí pouze s kartami z těchto dvou rozšiřujících edicí. Pro ty nejlepší jsou připraveny ceny za víc jak 1000 Kč, Boostery Mirage, Visions a Alliances, několik zajímavých singlů a mnoho dalších cen.
Startovné je 50 Kč (na místě je o 10 Kč dražší).

Recenze

Legenda



Představte si člověka, který má rád fantasy a dobré příběhy vůbec a je už poměrně znechucen mladými hrdiny, kteří mají pomocí magického artefaktu zachránit svět, řítící se neodvratně do záhuby. Tento člověk přijde do knihkupectví a chce knihu, která by byla dobrá, ale hlavně JINÁ. A pokud má štěstí, knihkupec mu doporučí knihu Davida Gemmela *Legenda*.

Dějem se prolínají dvě hlavní postavy. Dobrodruh Regnak, který je v podstatě zbabělec a jen díky svému strachu se z něj ve válečné vřavě stává berserk. Druhou postavou je legendární Druss, bojovník se sekerou, živoucí legenda. Zatímco Regnak (zkráceně Rek) je postava spíše „odpočinková", sloužící autorovi především k pohledu z jiné strany, Druss je naopak postavou nosnou. Šedesátiletý, na bojovníka už vlastně starý, žije poustevnickým životem v horách. Po naléhavém dopisu hraběte Delnara se vydá do své poslední bitvy, aby v ní našel svou smrt, na kterou beztak v horách čekal. A kdo by chtěl umřít jako senilní starý dědek.

Vydává se do Dros Delnochu, jenž je jedinou obrannou baštou Drenajských zemí, na kterou se rozhodl zaútočit král Ulrik, velitel severských hord. Přestože Druss ví, že bitva je beznadějná, rozhodne se zemřít s mečem v ruce.

Nemá cenu popisovat druhou polovinu knihy - snad jen, že jde o veelice pestrý popis bitvy o pevnost, při kterém se čtenář nemá šanci nudit. A úplný konec by bylo škoda prozradit, protože je velmi nápaditý a překvapivý. V epilogu pak autor přibouchne všechna pomyslná vrátka do dalších dílů. Ano, Gemmelova Legenda je samostatná kniha.

Úroveň autorova vypravěčského nadání je mistrovská, celá kniha je maximálně čtivá. Přiznám se, že po dočtení mě trochu mrzelo, že se již nesetkám s hlavními postavami v dalších dílech, protože mě Gemmelovo vyprávění skutečně nadchlo. K velmi slušným patří i překlad Dany Krejčové, škoda jen jednoho nebo dvou korektorských úletů. Nechápu, jak si někdo mohl nevšimnout, že dvacet stop široká a šest stop vysoká obléhací věž (str. 235 - 236) je nesmysl. Obálka Luise Roya je moc pěkná, Seanu Connerymu to s mečem sluší.

David Gemmel: Legenda. Přel. Dana Krejčová. Obálka Luis Royo. Brno, Návrat 1997. 402 s. 158 Kč.

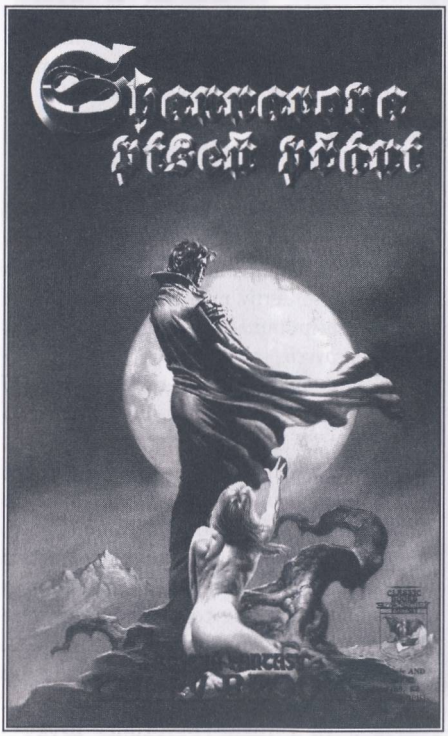
Robert Pilch

Sága pokračuje

Když jsem brala do rukou tyto dvě příjemně obézní knihy, byla jsem upřímně zvědavá, o čem že vlastně budou. Konec konců, motivy z *Pána prstenů* už byly téměř vyčerpány v prvním dílu... Tak tedy jen ve zkratce:

Shannarovy magické elfeíny

Uplynulo pár desítek let ode dne, kdy Shea Ohmsford úspěšně použil Shannarův meč. Vyvolení zjišťují, že vadne Ellcrys - strom, který udržuje Hráz bránící démonům vstoupit do Čtyřzemí... a co bude dál? Ti, kdo četli *Shannarův meč*, už jistě tuší! Přichází Allanon, místní varianta děda Vševěda, a vyzve Wila Ohmsforda, Sheova vnuka, aby s tím něco udělal. Konec konců, Wil má elfeíny a hlavně krev Jerleho Shannary. Wil se vydává na výpravu typu „Jdi tam, nevím kam, přines to, nevím co". Samozřejmě nepůjde sám. Dokonce na výpravě ani není tou nejdůležitější osobou. Doprovází a chrání elfí dívku Amberle, která má přinést semeno nového Ellcrys z Krvavého ohně. Na počátku výpravy ovšem ještě nevědí, kde Krvavý oheň hledat. Děj je spletitý, démoni strašliví, bitvy těžké, krvavé a velkolepé, Allanon tajemný a konec překvapivý.



Shannarova píseň přání

Uplynou další léta a znovu je třeba spasit svět. Hádejte, kdo přichází? Správně, Allanon! A ke komu? K Wilově dceři Brin. Ubozí Ohmsfordovi, pronásledovaní údělem spasitelů, se znovu vydávají na cestu. Brin míří ke kouzelné knize Ildatch, kterou musí zničit. Jejím „kouzelným předmětem" je píseň přání - Brin zpívá a její vůle se stává skutečností. Její bratr Jair je prvním členem rodiny, který se vydává na cestu dobrovolně. I on má své kouzlo, jeho píseň přání

však nepřetváří realitu, ale vytváří iluze. Dozvídá se, že jeho sestře hrozí smrtelné nebezpečí. Setká se s tajemným králem Stříbrné řeky a dostane od něj dary a pokyny. S přáteli, které získá cestou, míří k Nebeské studni. Musí tam být dříve, než se jeho sestra Brin dostane k Ildatch. Sžíravé přízraky, skřeti a různí magičtí tvorové ztěžují cestu jak Brin s Allanonem a Ronem Leahem, tak Jairovi s přáteli. Nebojte se, vše dobře dopadne.

Oba díly mají klasické dějové schéma: nechtění hrdinové dostávají úkol a s pomocí přátel a magie ho plní. Proti nim stojí síly temna. Zatímco v *Shannarově meči* zlo reprezentoval Černý mág s lebkonoši, kteří až příliš připomínali Tolkienovy Nazgúly, v *Shannarových magických elfeínech* představují hlavní nepřátele démoni vedení Dagda Morem a v *Shannarově písni přání* je to kniha Ildatch a sžíravé přízraky se skřety. Magie v příbězích je dvousečná - dává netušené možnosti, avšak vybírá si svou daň. Řemeslné zvládnutí příběhů je solidní, děj dobře graduje. V obou knihách užívá Terry Brooks střídavé popisy paralelních dějů - v *Shannaře II* je to putování Amberle a boj elfů s démony pronikajícími do světa, v *Shannaře III* pak výprava Brin a cesta jejího bratra. Zkrátka - je to vcelku poutavé čtení.

Jsou tu i různé osvěžující prvky - trpaslíci bojící se temných malých prostor, skupina léčitelů skřetů, skřetí stopař na straně dobra, a tak podobně... Trochu mě rozčiluje Allanon, který mi jaksi připomíná Václava Klause, jak ho vidím já - schopný, mocný a přesvědčený o své neomylnosti. Daleko víc mi však vadí skutečnost, že Ohmsfordovi zachraňují svět jak na běžícím páse, aniž by to na jejich duši a životním stylu zanechalo zřetelné stopy. I díky pojetí první části *Shannary* se přímo nabízí srovnání s Frodem, kterého putování do Mordoru poznamenalo natolik, že opustil Středozemi. Naproti tomu Shea a Flick, Wil i Brin s Jairem se vrací domů a zdá se, že pokračují v běžném životě, jako by se nechumelilo. Pravda, zkušenost je poznamená, ale vypadá to, že poklidně zapadnou do starých kolejí. A většiny světa jako by se problémy, které ho málem zničily, ani netýkaly.

Celkově se mi však druhý a třetí díl *Shannary* zdají výrazně lepší než díl první. Svět v nich získává na plastičnosti, objevují se další zmínky o historii a mapy, ale hlavně už nemám dojem, že čtu jakousi transmutaci *Pána prstenů*.

Samostatnou kapitolou je překlad, sazba a vůbec technické provedení. Překlad je lepší než u Shannarova meče, i když má své chyby. Rozčiluje mě však i mizerná sazba. Chyby a chyby. Například taková špatně dělená slova či slova rozdělená ze záhadných důvodů uvnitř řádku... Al-lanon mi silně připomněl Al Capona... zkrátka classický Classic. Kam se poděli korektoři?

Terry Brooks: Shannarovy magické elfeíny, Shannarova píseň přání. Přel. Jiří Dolanský, Věroslava Ončáková. Obálka Boris Vallejo. Praha, Classic AND 1997. 700 s. 179 Kč, 639 s. 169 Kč.

Hana Vlčinská

Kouzelné okno

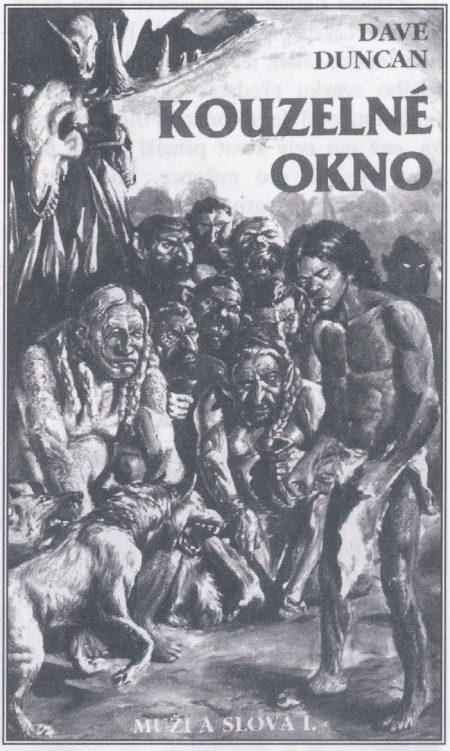
Díky vydavatelství Netopejr se k nám dostává další ze slavných a u nás neznámých fantasy autorů. Je jím Dave Duncan a na rozdíl od několika zklamání v poslední době (za všechny „špičkové" autory třeba Terry Brooks) je to seznámení příjemné.

Krasnegarský král tuší, že jeho dny již budou brzy sečteny, a tak se rozhodne, že stůj co stůj se musí jeho dcera vdát, aby byla zajištěna stabilita Krasnegarského království. Celá věc je komplikovanější než se zdá, protože sňatek s osobou nevhodného původu může znamenat válku, ve které by Krasnegar přišel o svou samostatnost. Proto máme možnost sledovat cestu hlavní hrdinky, princezny Inosolan, do pevninského města Kinvale, aby se tam naučila dvorním mravům a snad i nalezla ženicha.

Druhou postavou (a v podstatě hlavní) je mladík Rap. Podkoní a sloužící na Krasnegarském hradě, který byl zároveň nejlepším přítelem princezny Inos. Proto když se Rap doví, že král umírá a princezna Inos je v nebezpečí, vydá se do Kinvale, aby ji varoval. Společně s ním se vydává na cestu i tajemný Andor, který však už v Kinvale byl a princeznu nevaroval. Evidentně záporná postava, která se dál vyvíjí velmi nečekaným směrem - nechte se překvapit.

Klíčem k moci je v Duncanově knize Slovo. Dědí se z generace na generaci a hlavní snahou některých lidí je získat těchto slov co nejvíc. Andor to ví a protože Rap ovládá jedno ze slov a Inosolan jedno zdědí po otci až starý král zemře, snaží se je získat. Proto Rapa odtáhne mezi gobliny. Víc neprozradím, byla by to škoda.

Překlad patří k těm, za které se vydavatel rozhodně nemusí stydět, velice kvalitní jsou i překlady veršů. Překladatel předvedl, že tato práce nemusí být jen řemeslem, že se dá překládat i citlivě, s čímž se chválabohu setkáváme stále častěji. Ke slabinám naopak patří výtvarné zpracování obálky. Při prvním pohledu může čtenář získat dojem, že se jedná o svébytné zpracování Lovců mamutů. Je sice pravda, že se obálka přesně hodí k textu (Rap mezi gobliny), to však zjistíte až po přečtení, ke kterému se však právě díky obálce člověk možná ani nedostane. Klasický problém klíčů v zamčeném trezoru. Kdyby ilustrace na obálce byla pérovkou v textu, bylo by vše v pořádku. Takto však od koupě přímo odrazuje.



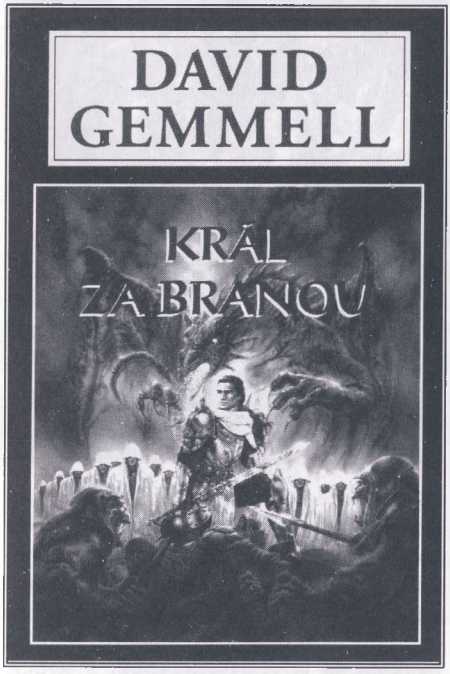
Celkově nelze jinak, než knihu pochválit. Je velice čtivá, dobře napsaná a s výjimkou obálky je vidět, že je dělána s opravdovým zaujetím a láskou. A proto mé doporučení zní: koupit, přečíst, zasunout do knihovny na čestné místo a netrpělivě čekat na druhý díl, který už je na cestě.

Dave Duncan: Kouzelné okno. Přel. Leona Máslová. Obálka Petr Utěšil. Olomouc, Netopejr 1997. 410 s. 137 Kč.

Robert Pilch

Král za branou

Sto let po nedobytí Dros Delnochu se znovu setkáváme se světem, který David Gemmel vystavěl ve velmi kvalitní knize *Legenda*. Tentokrát je hlavním hrdinou Tenaka Chán, jež se narodil z diplomatického svazku představitelů dvou znesvářených národů. Je potomkem Ulrika a Regnaka, což mu celý život přináší jenom problémy, typické pro míšence. Kočovníci jej nemají rádi, protože je příliš „světlý" a potomci Drusse a Regnaka jej nemůžou vystát kvůli šikmý očím.



Co říci k ději? Znovu se bojuje (popisy bitev jsou na opravdu velmi dobré úrovni), znovu jsou hlavní hrdinové vystaveni pochybnostem o svých schopnostech, zase se setkáme s hrdinstvím a zbabělostí. Potkáme Sathuly i Třicítku.

Král za branou je však o něco dál, než *Legenda*. Zatímco první Gemmelova kniha připomínala spíš mistrně provedený jediný tah štětcem, *Král za branou* je promyšlené dílo vystavěné na kvalitní konstrukci. Autorovi se nejspíš nepsalo tak lehce jako *Legenda*, ale výsledek je díky tomu promyšlenější. Neubírá mu to však na čtivosti.

Postavy jsou lépe prokreslené, charaktery jsou zvýrazněné a díky tomu se zdají lidštější. U většiny z nich autor nezvýraznil jenom hrdinské, ale i záporné vlastnosti. Navíc, v Králi za branou nechybí ani koření života - humor. Jediným záporem je, že ona promyšlenější konstrukce má za následek menší přehlednost děje. Proto *Krále za branou* hodnotím o něco málo níž, než *Legendu*. Ale čtení je to pořád parádní.

A jak se u Gemmela doufám stane zvykem, je kniha opět ukončená. Opět nás čeká happyend - nehappyend, což je jenom dobře. Už mi z těch mladých chlapců zachraňujících světy začíná být pomalu špatně.

Překlad vyhotovila stejná autorka jako u *Legendy*, není tedy proč si stěžovat. Snad jen, že „brát v potaz" neznamená brát něco na lehkou váhu, ale právě naopak. A závěrem snad jenom přání, aby se co nejdřív na pultech objevila další Gemmelova kniha.

David Gemmel: Král za branou. Přel. Dana Krejčová. Obálka Luis Royo. Brno, Návrat 1997. 381 s. 158 Kč.

Robert Pilch

Battletech

Jak postavit úspěšnou armádu

5. část

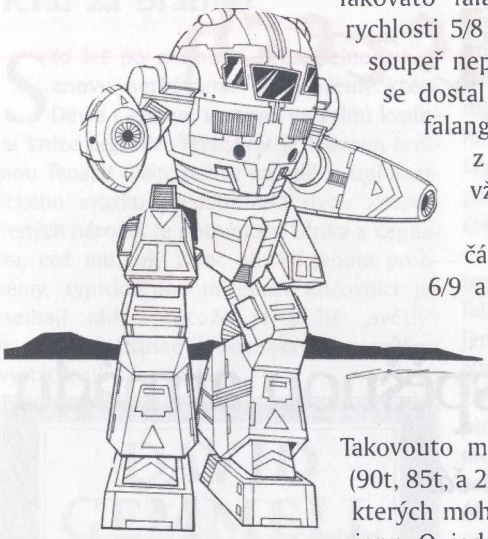
Jan „Gilhad“ Obdržálek

Standardní falanga, váhové omezení, úkol: dobýt základnu.

Falanga je jednotka sestávají ze čtyř OBRů různých váhových kategorií. Konkrétně to znamená, že v žádné váhové kategorii nesmí být více než dva OBRy. Váhové kategorie jsou 10t-30t, 35t-55t, 60t-85t a 90t-100t. Celková hmotnost falangy je omezená a OBRů nesmí být ani víc, ani míň. Obvykle se používá hmotnost falangy 235 tun.

Pro vytvoření úspěšné falangy je nutno si předem rozmyslet, jaká taktika a strategie mi nejlépe vyhovuje, a tomu podřídit výsledné složení. Mapy používané pro boj o základny jsou konstruované tak, že použitím OBRa rychlého jako standardní VOSA (6/9/6) lze zamezit „rychlé smrti“, kdy soupeř vejde do základny dříve, než se můj první OBR vůbec dostane do ochranného pásma. Jako výchozí kritérium lze použít celkovou hmotnost použitelnou na zbraně a chladiče a trysky u plně pancéřovaných OBRů.

Pokud budu chtít falangu stejnorodou, kde jsou jednotlivé OBRy vzájemně zastupitelné a zaměnitelné, mohu zvolit kombinaci 0220 (například 65t, 60t, 55t a 55t).



Takováto falanga tvoří kompaktní těleso a při rychlosti 5/8 jí zbývá celkem 64.5t. Sází na to, že soupeř nepoužije závodní speciál tak rychlý, aby se dostal do základny dříve, než se k ní tato falanga dostane. Pokud bude mít jeden z OBRů trysky, tak tato sázka prakticky vždy vyjde.

Mohu také falangu rozdělit na dvě části, kde lehčí OBRy budou mít rychlost 6/9 a pomalejší 3/5. Budu mít k dispozici 101t, což je podstatně větší bojový potenciál, ale falanga se nezbytně rozdělí a tím značně ulehčí protivníkovi úkol. (Rozděl a panuj!) Takovouto možnost skýtají kombinace typu 2002 (90t, 85t, a 2x 30t) nebo 1102 (2x 90t, 30t a 25t), ve kterých mohou být i nejlehčí OBRy slušně vyzbrojeny. O jednu tunu méně pak skýtá extrémnmí kombinace (100t, 95t, 30t a 10t) kde nejlehčí OBR nese pouze střední laser (nebo jinou výzbroj o hmotnosti jedné tuny).

Lze také vyčlenit jednoho OBRa jako průzkumníka a po zbytku vyžadovat jen průměrnou rychlost. Např. 1210, kde průzkumník váží 30t, má rychlost 7/11 a nese 5.5t výzbroje, zatímco hlavní voj má rychlost 4/6 a váhy jeho členů jsou 75t a 2x 55t. Celkově falanga nese 83.5t výzbroje. Rychlý a silný průzkumník může dlouho úspěšně zdržovat dobytí základny.

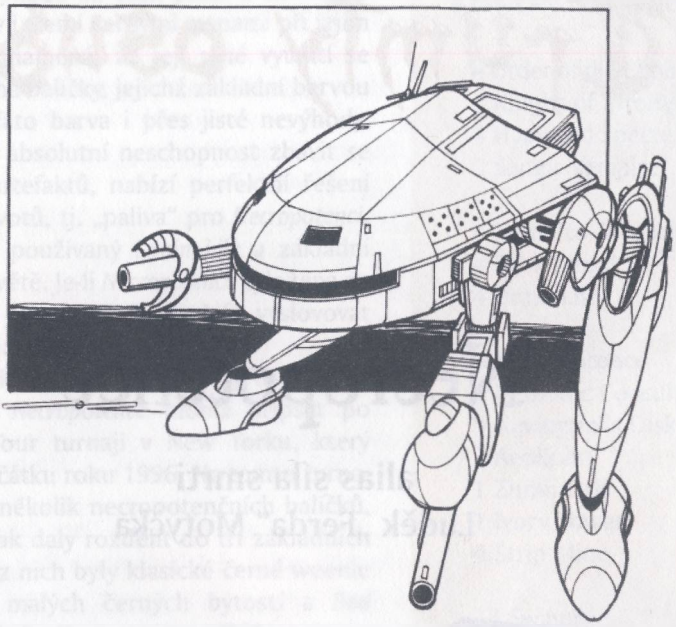
Riskantnější je například kombinace 1021 s 110.5t výzbroje a rychlostmi 3/5 pro 90t, 70t a 65t, kde průzkumník váží pouze 10t a prakticky nenese žádnou výzbroj.

---

*) Vskutku jsem si takový program napsal a jsem ochoten ho poslat každému, kdo o něj projeví zájem jednou z následujících cest:

a) pošle E-Mail na adresu Obdrz@M.Pragosoft.Cz (Subject musí začínat BTL: musí být vyplněno ReplyTo a v textu napiš, že chceš program na FALANGY) - k odpovědi připojím (attach Bin BinHex) zabalený soubor FALANGY.ARJ. nemá-li E-Mail, tak pošle disketu s vyplněnou a dostatečně ofrankovanou zpáteční obálkou (jenom nahrát, zalepit a hodit do schránky) na adresu: Jiřina Vorlová, POSTE RESTANTE, Pošta PRAHA 07, Opletalova 40, 110 07 PRAHA 1. Na obálku napiš FALANGY. Dostaneš totéž, ale pošta chodí pomalu a zásilky NEBUDU posílat doporučeně, tak je na tobě, abys uvedl svou adresu čitelně. Diskety bez zpátečních obálek a obálky bez disket, adres či známek budu rovnou házet do koše bez náhrady.

Program běží pod DOSem, bude přiložen zdroják v PASCALu a kratičký popis. Program je bez záruky a také nikdo nebude odpovídat na dotazy ohledně něj.



Pro podobné úvahy lze s výhodou použít počítač a napsat si program, který při zadaných rychlostech zobrazí nejlepší složení falangy (např. z hlediska tonáže pro výzbroj). *)

Toto složení je pak základem pro vlastní stavbu. Je potřeba uvážit rozložení výzbroje mezi jednotlivé OBRy a podle toho upravit i jejich konstrukci. Některé „optimální" kombinace mají příliš slabě vyzbrojené nejslabší OBRy. Může být výhodné obětovat nějakou tu tunu na lepší skladbu zbraní. Také se může ukázat, že plný pancíř není tak nutný jako ta poslední půltuna munice. Nebo že máte v těchto kategoriích již vytvořené oblíbené typy OBRů, které sice mají o málo menší než maximální možnou výzbroj, ale zato na ně jste už zvyklí a dobře se vám s nimi hraje.

Zkrátka a dobře, chce to experimentovat, neboť šedivá je teorie, ale věčně zelený strom života.

pokračování příště

Necropotence

alias síla smrti

Luděk „Ferda“ Motyčka

Takže neočekávané se opět stalo skutkem a *Necropotence*, jedna z nejvíce používaných karet minulého roku, se vrací zpět. Těžko můžeme předem říci, jestli opět ovládne pole stejným způsobem, jako se jí to povedlo loňské léto, kterému se v anglicky mluvících zemí říká „Black Summer“. Nicméně, je to perfektní důvod, abychom se na tento typ balíčku podívali podrobněji.

Představovat efekt *Necropotence* je dle mého názoru nošením dříví do lesa, nicméně pro úplnost: Jedná se o okouzlení, které nutí hráče přeskočit jeho draw fázi, jako kompenzaci si však může za jeden život líznout jednu kartu, kterou dostane do ruky až v discard fázi. Jedná se vlastně o jedinou kartu v současném prostředí, jež umožňuje získat masivní karetní výhodu ve smyslu nalíznutých karet.

Za tuto výhodu se však platí, a to kromě životů za karty i třemi černými manami při jejím sesílání, což znamená, že její plné využití se omezí pouze na balíčky, jejichž základní barvou bude černá. Tato barva i přes jisté nevýhody, jako je téměř absolutní neschopnost zbavit se okouzlení a artefaktů, nabízí perfektní řešení pro získání životů, tj. „paliva" pro *Necropotenci*. Tím je široce používaný *Drain Life* a základní kombo je na světě. Je-li *Necropotence* vyložena na stole, potom je možné Drain Life vyslovovat i jinak, a sice jako *Braingeyser*.

Ale zpět k historii. První velký úspěch na své konto si *Necropotence* mohla připsat po prvním Pro Tour turnaji v New Yorku, který proběhl na začátku roku 1996. Na tomto turnaji se objevilo několik necropotenčních balíčků, všechny se však daly rozdělit do tří základních skupin. První z nich byly klasické černé weenie se spoustou malých černých bytostí a *Bad Moony*, kam byla *Necropotence* přidána pouze pro zjednodušení a zkrácení dlouhých her. Tento typ oživil na pátém Pro Tour Brian Hacker. Druhým typem byly balíčky Leona Lindbacka a Thomase Anderssona, které se soustředily primárně na získání karetní výhody pomocí komba *Necropotence/Drain Life*. V jejich balíčcích se dokonce objevuje i *Soul Burn*. Posledním typem byly balíčky reprezentantů západního pobřeží, kteří sice měli v základním balíčku jen jednu *Necropotenci*, ale jejich balíčky byly zaměřeny podobně jako klasické necropotenční balíčky v době své největší slávy, a sice na rozvracení soupeřovy hry. Klíčem k tomu se stala *Hymn to Tourach*, *Strip Mine* a *Icequake*. V NY si však nejlépe vedl Leon Lindback, který skončil třetí.

Po tomto úspěchu se většina hráčů zaměřila na tyto balíčky a tím začala doba, která je

Klasický Necrodeck

4 Order of the Ebon Hand
4 Knight of Stromgald
4 Hypnotic Specter
2 Sengir Vampire

4 Hymn to Tourach
4 Dark Ritual
4 Drain Life

3 Necropotence
2 Demonic Consultation
3 Nevinyrral's Disk
2 Aeolipile
1 Zuran Orb
1 Ivory Tower
4 Strip Mine

18 Swamp

Celkem 60 karet

Sideboard:
1 Necropotence
3 Serrated Arrows
1 Nevinyrral's Disk
3 Gloom
2 Meekstone
3 Dark Banishing
2 Icequake

označována jako Černé léto. Nejprve se podíváme na klasické období do zavedení **Alliances**, tj. duben až srpen 1996.

Klasický Necrodeck (jeden z doby kolem května 1996 jsem pro vás vypsal) lze rozdělit do pěti základních částí:

1. Počáteční narušení soupeřovy hry - k tomu slouží karty jako *Hymn to Tourach*, *Strip Mine*, *Icequake* a *Hypnotic Specter*.
2. Rychlá a silná ofenzíva - většinou představována takzvanými „pumpovacími" rytíři - *Knight of Stromgald*, *Order of the Ebon Hand*, *Black Knight*
3. Neutralizace hrozeb ve střední a pozdní fázi hry - *Nevinyrral's Disk*, *Serrated Arrows*, *Drain Life*, *Dark Banishing*
4. Získávání životů - *Drain Life*, *Zuran Orb*, *Ivory Tower*, *Soul Burn*
5. Lízání karet - *Necropotence*

Případně se na něj můžeme podívat jako na skládačku, která by měla obsahovat tyto karty:

16-18 *Swamp*, 3-4 *Strip Mine*, 0-4 *Mishra's Factory*, 4 *Dark Ritual*, 4 *Hypnotic Specter*, 4 *Hymn to Tourach*, 4-6 různých rytířů, 2-4 *Nevinyrral's Disk*, 3-4 *Drain Life*, 2-3 *Necropotence*, 1-3 *Demonic Consultation*, 2 větší bytosti (*Sengir Vampire* nebo *Ihsan's Shade*), 1 *Zuran Orb* a 1 *Ivory Tower*.

Tyto karty zůstávaly v jakémkoli necropotenčním balíčku neměnné, různých bylo pouze asi deset zbylých karet. Některé balíčky preferovaly posílení land-destrukce a používaly 4 *Icequake*. Jiné používaly více rytířů a například Brian Weissman zavedl použití karty *Dancing Scimitar*, která dokázala zablokovat jakoukoli bytost, která mohla případně způsobit problémy.

Z této doby také pochází určitá nevraživost k tomuto hernímu stylu z řad určitých hráčů, protože většina balíčků v té době vznikala opravdu jako skládačka podle návodu.

Jednou z kritických karet se v té době stává *Nevinyrral's Disk*, který pomáhá řešit jakýkoli problém, s kterým se hráč setkal. Navíc ničí i okouzlení a artefakty, tj. karty pro černou obtížně zvládnutelné. Hráč se takto může zbavit nejen protihráčova ochranného kruhu, ale i samotné *Necropotence* a dále lízat karty bez jakéhokoli postihu. V neposlední řadě dodal balíčku potřebnou dávku kontroly nad hrou, protože je-li ve hře odtapnutý Disk, lze se čehokoliv nepříjemného kdykoli zbavit. Autorem této podstatné změny byl John Immordino, který tím podle jeho vlastních slov změnil balíček z „Když budu mít štěstí, vyhraji" na skutečně seriózní a úspěšný balíček.

Srpen až září 1996

Toto období se vyznačuje dvěma podstatnými událostmi. První z nich bylo uvedení **Alliances**, které s sebou přinesly skutečně velice důležité karty. Ať již se jedná o *Contagion*, jenž nalezla nejlepší uplatnění proti podobným balíčkům, nebo *Dystopii*, obě se začaly okamžitě široce používat. V podobě *Dystopie* dostala černá do rukou nejmocnější selektivní ničivou sílu, jakou kdy měla. Tehdy také prakticky ze scény zmizel do té doby široce používaný *Gloom*.

Druhou událostí pak bylo americké mistrovství, které vyhrál Dennis Bentley se svým značně nekonvenčním balíčkem. Jednou ze změn, kterou se odlišoval od svých klasických bratranců, bylo začlenění červené barvy pro *Lightning Bolty, Fireball* a *Shatter*, další pak úplná absence Disků, místo kterých používal v základním balíčku *Dystopii*. Navíc najdeme 4 *Icequaky* a zjednodušeně se dá říci, že jeho balíček se plně zaměřil na první dva výše uvedené principy a úspěšně ignoroval zbylé, a to dokonce do té míry, že nepoužíval ani *Drain Life*. Od tohoto okamžiku tedy přestaly být necropotenční balíčky jeden jako druhý a i mezi nimi se začala projevovat jistá variabilita.

Pořínjnové období

I přes jistou různorodost, se však ve všech balíčcích neustále objevovaly 4 *Hymn to Tourach* a 4 *Strip Mine*, což byl hlavní důvod pro jejich omezení. V té době byla většina lidí přesvědčena, že úspěchy *Necropotence* skončily společně se zakázáním těchto karet, avšak výsledky pátého turnaje Pro Tour je přesvědčily o opaku. Jedním z mnoha důvodů, proč se tak stalo, bylo uvedení **Mirage**, která obsahuje *Stupor*, slabší náhražku *Hymn to Tourach*. Ve čtvrtfinále tohoto turnaje se objevilo několik variací na necropotenční balíček, počínaje rychlým černým weenie balíčkem Briana Hackera, přes hybridní černo-červený balíček Chrise Pikuly až po balíček Paula McCabea, který celou událost vyhrál. Jeho balíček byl založen na pouze několika bytostech, které však byly podporovány pomocí silného discardu a *Drain Life*.

Necropotence - 5th edition

4 Black Knight
4 Knight of Stromgald
4 Skulking Ghost
4 Nekrataal

1 Mind Warp
2 Stupor
4 Coercion
3 Contagion
3 Nevinyrral's Disk

3 Necropotence
3 Drain Life

4 Dark Ritual
2 Lake of the Dead
2 Ebony Stronghold
18 Swamp

Celkem: 61 karet

Sideboard:
4 Dystopia
2 Crypt Rats
2 Stupor
1 Nevinyrral's Disk
4 Choking Sands
1 Drain Life
1 Necropotence

Nové období

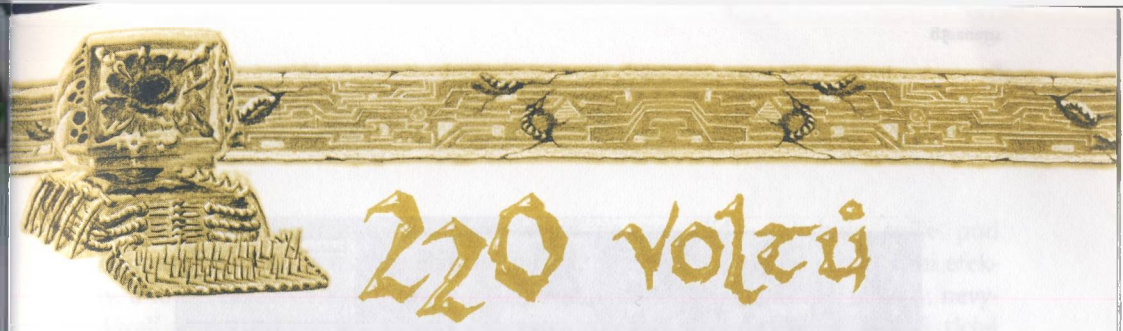
Když se zpětně ohlídneme na klasický Necrodeck, zjistíme, že v současném prostředí chybí většina dříve standardních karet. Hlavní kombo sice zůstalo zachováno, otázkou však zůstává, zda ofenzíva představovaná bytostmi bude dostatečně silná a zda narušení soupeřovy hry bude postačující pro zaručení bezproblémové hry.

Společně s pátou edicí jsme sice získali *Necropotenci*, ale několik základních karet je ztraceno. Mezi kartami, které chybí nejvíce, je *Hypnotic Specter*, *Sengir Vampire* a *Mishra's Factory*. Bohužel v současnosti neexistují žádné adekvátní náhrady. I když může *Skulking Ghost* do jisté míry nahradit *Hypnotic Specter*, *Vampire* ani *Mishra's Factory* žádného takového náhradníka nemají. Naštěstí však **Visions** přinesly některé karty, které lze v necropotenčním balíčku lehce využít. První z nich je *Coercion*, která pomůže zbavit se nejvíce nepříjemné karty v protivníkově ruce. Druhou pak *Necrataal*, jehož schopnost ještě zesiluje karetní výhodu získanou *Necropotenci**.Podívejme se tedy na současného reprezentanta této tak úspěšné školy.

I přes nepříjemnosti, které tento styl potkávají, zkušenosti a úspěchy špičkových hráčů dokazují, že *Necropotence* je sama o sobě velice silná karta. Co se však s tímto stylem stane v nejbližší době po znovuzavedení **Ice Age** a **Homelands** zpět do typu II je skutečně velice těžké dopředu odhadnout. Jedinou jistotou tak zůstává, že *Necropotence* bude žít dál.

---

* Zde bych si dovolil malou odbočku, proslýchá se, že ve **Weatherlight** se má objevit jak náhrada za *Hypnotic Specter*, tak za *Sengir Vampira*.



Counteraction

Karel Papík

Herní průmysl ještě stále zaznamenává velkou konjunkturu a do konkurenčního boje se na tomto poli zapojuje čím dále více firem, které se snaží rozšiřovat své aktivity jak v oblasti distribuční, tak v oblasti developerské. Oblíbeným sportem managerů ze zemí s rozvinutou ekonomikou je hledání malých týmů v zaostalých částech světa, z kterých je pak možné za vydřidušský peníz ždímat herní projekty. A nejednou už oko štváče z Wallstreetu zašilhalo do země medvědů a mauzoleí, protože zde vznikl už nejeden projekt, který se celkem slušně prodával.

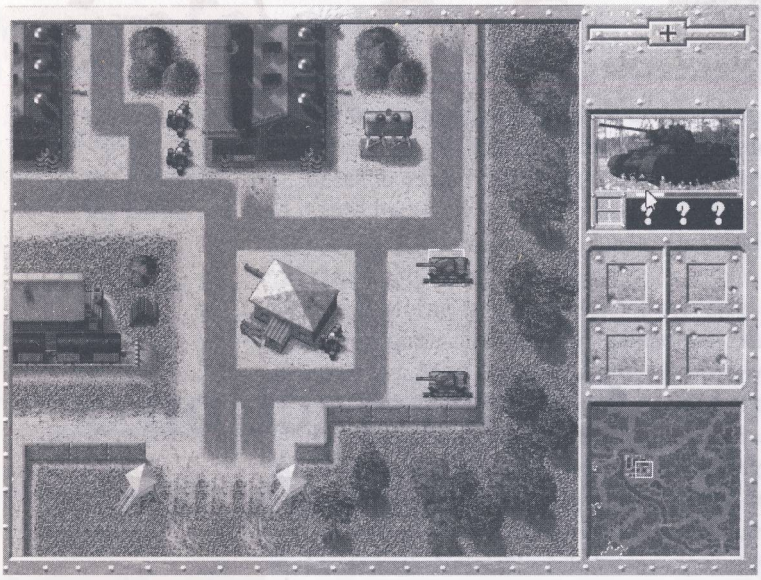
Tentokráte to byla firma „Náši Igry", která se pokusila vytvořit hru, která bude konkurenceschopná po celé zeměploše. Podívejme se nyní trochu blíže na to, jak se jim to podařilo.

Counteraction je real-timová strategie, tedy opět jeden z pohrobků blahoslavené *Duny II* (ať odpočívá v pokoji). Pokusili se tentokrát autoři o něco alespoň trochu originálního, nebo je to opět to samé, jen s trochu jinou grafikou?

Jásejme, pokusili se!

Dojásat, nedopadlo to nejlépe.

Autoři se sice pokusili hru několika různými vylepšeními odlišit od, abych tak řekl, mainstreamu real-timových strategií, ale problém je v tom, že ony změny jsou



Cíl akce: zničit továrnu a vše živé, co se v ní nachází

především toho rázu, že mnoho klasických prvků bylo vyškrtnuto a to bez náhrady. Například se netěží. Ani zlato, ani nafta, ani koření. Ani uhlí. Ani nic. Taky se nestaví. Ani farmy, ani hrady, ani opravny lehkých obrněných vozidel. Ani nic.

Chmm...hmmm. To hru opravdu trochu ochuzuje, protože se celá strategie smrskne na to kam, kdy, a s kterou jednotkou popojet. Na druhou stranu zde lze přeci jen nalézt aspekty, které ji poněkud oživují. Tak například ve hře funguje cosi, čemu se ve *Warcraftech II* říkalo „fog of war". Nepřátelské jednotky tedy nejsou automaticky k vidění na celém objeveném území, ale pouze dojde-li k bezprostřednímu styku s nepřítelem. To dělá vojevůdcovu práci poněkud složitější, protože musíte často používat průzkumné jednotky, abyste mohli směry útoku naplánovat co nejefektivněji. A plánovat budete, to si pište, protože (tradá tradá) BĚHEM MISE NENÍ MOŽNÉ POUŽÍVAT SAVE!!! To hře dodává další rozměr, nelze se spoléhat na taktickou podporu v podobě deseti sejvovacích slotů. Mezi další vylepšení patří například nakládání pěšáků na vozidla, vyhazování budov do povětří, používání houfnic (zaměřují se na místo, ne na jednotku) a v neposlední řadě i to, že každá jednotka má omezenou munici.

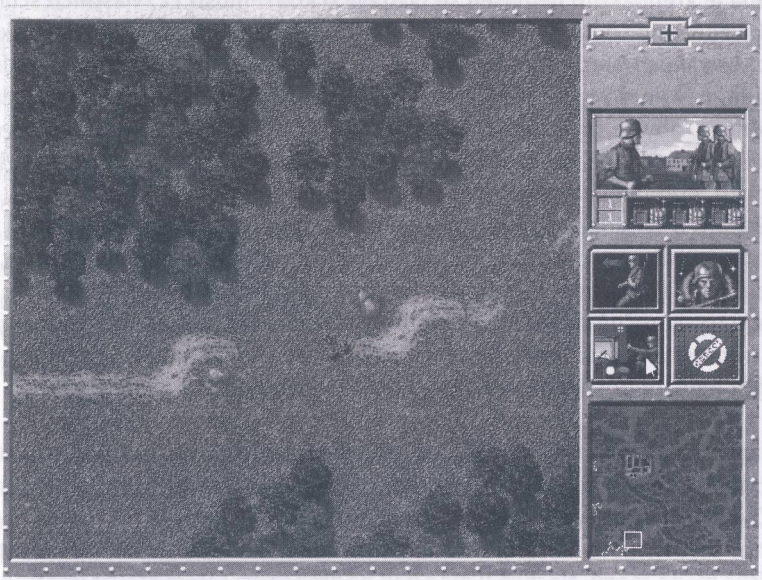
Grafické zpracování je na celkem solidní úrovni, potěší zejména vkusné animované sekvence. Rozporuplná je velikost zobrazení, která má sice na svědomí, že všechny jednotky jsou strašlivě prťavé, ale na druhou stranu herní výřez obsahuje velkou část území, což jistě přidává na přehlednosti.

Po zvukové stránce se *Counteraction* ve své třídě pohybuje spíše pod průměrem; hudba je takové nic proti ničemu, ještě horší je to se zvukovými efekty, a to ani ne co do kvality, jako spíš kvantity. Jednotky nepotvrzují příkazy, nevydávají zvuky při přesunu, jediné co se ozve, je občasný výstřel děla či tiché pšouknutí pušky.

Už dlouho jsem čekal na real-timovou strategii, která se bude odehrávat za druhé světové války, a dočkal jsem se jí až s příchodem *Counteraction*. Tady poprvé můžete jednotkou vašich tygrů zmasakrovat chumel ruských partyzánů, či naopak kaťuše pod vaším velením mohou anihilovat postupující nacistické jednotky. Mně osobně prostředí druhé světové války velice vyhovovalo, protože tak vše působilo mnohem realističněji. Nemohu se zde však nezmínit o tom, že ruská firma zjevně přeceňuje schopnosti svých předků, zejména co se technologie týče. Dokonce i v manuálu nestydatě tvrdí, že v technice měli před Němci po celé období války jasně navrch.

Podtrhávám a sčítám: *Counteraction* sice není až tak špatnou hrou, ale vzhledem k tomu, že real-timových strategií se poslední dobou vyrojilo velké množství, nebude jeho úspěch asi nijak oslnivý. Určitá snaha po originalitě je sice k vidění, ale bohužel z velké míry spočívá pouze v zjednodušení standardního mechanismu toho druhu her. A to je trochu málo.

Counteraction, výroba Naši Igry, distribuce Mindscape, systém PC, DOS, Win95, min požadavky CPU 486DX2/66, 8 MB RAM, 12 MB HD



Na obrázku je jedna pidijednotka pěšáků, pochybuji, že ji najdete.

Najdou-li dobrodruzi nějaký kouzelný nebo prokletý předmět, poznají to na něm? Poznají, jaké účinky takový kouzelný předmět má?

Automaticky rozhodně ne. Válečník podle PPE může odhadovat kvality zbraní a domýšlet se, zda jsou kouzelné či prokleté. Alchymista může hledat (a uvidět) magenergii. Démoni z velmi vysokých astrálních sfér mohou být natolik inteligentní, že jsou schopni navázat telepatický kontakt s nositelem předmětu. Mohou tak, budou-li si to přát, vyjevit své schopnosti. Alchymisté na vysokých úrovních by měli být schopni poznávat základní alchymistické výrobky z PPZ.

Přesná pravidla pro takovéto situace neexistují. Závisí hodně na PJ a hráčích, jak se dohodnou, že budou tento problém řešit. Dělá-li PJ stále ten samý hráč a družina je kompaktní, nemusejí se postavy o kouzelnosti či zvláštních schopnostech dovědět nic, dokud jej za úplatu nedají nějakému theurgovi prozkoumat pomocí astrálních sfér, případně dokud se o to nepokusí sám theurg z družiny. V případě, že se hráči v roli PJ střídají nebo postavy přecházejí z družiny do družiny, je vhodnější, aby se na konci dobrodružství o zvláštních schopnostech předmětů dověděli. Předpokládejme například, že ve městě narazili na dostatečně zkušeného alchymistu, který jim za mírný obnos předměty prozkoumal.

Ještě bych se ráda zmínila o prokletých předmětech. Jejich démoni mají zvláštní schopnost připoutat si toho, kdo se předmětu dotkne, vezme jej do ruky, aby si ho prohlédl. Taková osoba se pak předmětu za žádných okolností nechce vzdát. Vyžaduje to skutečně dobrou hru ze strany všech hráčů, neboť oni sami znají pravdu (PJ to musí prozradit majiteli, aby věděl, jak se chovat, ostatní to patrně rychle poznají z jednání postižené postavy), kdežto jejich postavy nikoli.

Mág při podrobování ovládá cizí tělo, jeho vědomí vlastně přebývá ve dvou tělech. Jak je to v případě, kdy mág ve svém původním těle spí nebo zaostřuje vůli? Ovládá i v tomto případě podrobené tělo?

Ano, část mágova vědomí ovládá podrobené tělo. Proto také při zaostřování vůle získá méně magů. Nechce-li mág nad podrobeným tělem ztratit kontrolu, musí

se mu alespoň částí svého vědomí věnovat, takže koncentrace při zaostřování vůle není úplně dokonalá. Podobná situace je při ovládání nemrtvých.

Čaroděj může vymyslet kouzlo, které odebere někomu úroveň a přidá ji čarodějovi. Zároveň může vymyslet kouzlo, které obnoví ztracené úrovně. Pak se může s někým domluvit a s jeho pomocí se dostat na 36. úroveň, aniž by mu způsobil újmu. Je to možné?

Ne, možné to není. Čaroděj totiž nemůže nikomu (ani sobě) zvýšit úroveň nebo hranici maximálního počtu životů. Je-li při manipulaci s těmito veličinami někomu úroveň či hranice životů zvyšována, jedná se vždy pouze o *navracení životní síly.*

Jaké parametry má čarodějova hůl a elementální hůl při boji a mezi jaké zbraně patří?

Tak především - čarodějova ani elementální hůl nejsou určeny k boji. Žádný čaroděj ani theurg by takto nezneuctil odznak svého povolání a své moci. A pokud hůl k boji použije (v případě krajní nouze nebo jako prodloužení dotyku čaroděje), platí pro ni stejné parametry, jaké má hůl kovaná z PPZ.

Je podrobování a mentální souboj z hlediska rozšířeného soubojového systému považováno za akci kouzlení?

Ano, je. Při podrobování a mentálním souboji má kouzelník v rozšířeném soubojovém systému bonus k iniciativě v závislosti na kouzelníkově úrovni.

V tabulce únavy v PPP je uvedeno, že hraničář ani kouzelník nemůže meditovat či zaostřovat vůli, je-li vyčerpaný. Znamená to tedy, že může získávat magenergii kdykoliv, pokud není vyčerpaný?

Ne, to možné není. Kouzelník a hraničář mohou získávat magenergii bezprostředně po důkladném odpočinku (spánku). Před meditací či zaostřováním vůle se nesmí nijak fyzicky ani duševně namáhat, může nanejvýš provést ranní toaletu a nasnídat se. Údaj v tabulce únavy znamená, že pokud je hraničář či kouzelník i po spánku (odpočinku) stále ještě vyčerpaný, magenergii získávat nemůže.

Dotazy pro Moudrou sovu posílej na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chceš-li se dočkat odpovědi, nezapomeň napsat svou adresu a přilož prosím ofrankovanou zpáteční obálku.

Temná alchymie

Jiří „Agupi" Mlnařík

Vážení druhové ve vědách lučebných, pozor!

O temných mázích se ví velmi mnoho. Ví se, koho vzývají, známe řadu jejich znamení a symbolů, často víme, čeho jsou schopni. Jsou však i jiná povolání, která se mohou zvrhnout - obecně pak všechna, která se zabývají magenergií volnou či vázanou. Proto můžeme (ač ne tak často) narazit na temného pyrofora, theurga či druida. U chodců je výskyt „temného" takřka neznámý.

Já, Agupi, jsem se sám setkal s několika temnými theurgy a mohu říci, že ač nejsem zcela bez chyby, jejich zloba mne zaráží.

Jak je to s magenergií?

Kladnou magenergii nevyhledávají a čerpají nejraději na místech vražd a hromadných úmrtí. Na takových místech získávají magenergii v naprostém osamění pomocí astronu. Za každou bytost, která v okruhu deseti sáhů od místa, kde theurg čerpá, zemřela nejdéle před rokem, získá temný theurg jeden mag za každou hodinu soustředění. Na popravištích tak dokáže získat za jedinou noc tolik magenergie, kolik získá jeho o cosi lepší druh mnohatýdenním snažením.

Dále pak temnou magenergii získávají z různých zlých stvůr, počínaje destilací nemrtvých a konče zabíjením zvrhlých (černých) jednorožců pro jejich rohy.

Vyzískanou magenergii temní theurgové ukládají do lektvarů ze směsi hadího jedu, drcených upířích zubů a prokletého mešního vína. Do jednoho lektvaru (obsah plného jedového váčku, jeden drcený upíří zub, desetina čtvrtky prokletého vína) dokáže temný theurg navázat 50+úroveň magů. Dávkování magenergie do nejrůznějších lektvarů se pak provádí odměřením příslušného počtu kapek.

Tuto zvrácenou magenergii často od temných theurgů nakupují jejich temnotou spříznění kolegové - pyrofoři. Ti ji používají do jedů (podaří-li se mi zjistit podrobnosti, popíšu je v některém z dalších svitků).

Jak je to s lektvary?

Základním znakem jest, že temný theurg nevezme do ruky surovinu obsahující magenergii kladnou a má-li připravit lektvar pro postavu dobrou či ne zcela zlou, musí lektvar „zvrátit od temna". Takové „zvrácení" přijde temného theurga na dvojnásobek magenergie a dvě kola na přípravu navíc. Tyto „zvrácené" lektvary pak pro normální postavy fungují běžným způsobem, temným však ubírají tolik životů, kolik bylo investováno magů. Stejně tak lektvar připravený z temné (nezvrácené) magenergie tímtéž způsobem škodí normálním postavám.

Ještě komplikovanější to je s léčivými lektvary - tam je „nevhodný" uživatel lektvaru zraněn podle použité magenergie **plus** za tolik životů, kolik by léčivý lektvar vyléčil! Temní mágové tedy mohou být léčeni temnými theurgy.

Pozoroval jsem také jednu zajímavou věc. Temný theurg, který si při neopatrné manipulaci potřísnil ruku lektvarem z magenergie normální (rozuměj kladné), měl ruku jakoby spálenou *(pro PJ - za každé načaté tři magy a 1 kolo 1 žt)* a ihned ono místo potíral výtažkem temné magenergie.

Vyvolávání elementálů a bhutů

Pozoroval jsem jednoho z temných theurgů při vyvolávání Salamandrů a Zij - při té příležitosti jsem zjistil, že jeho potřeba magenergie na vyvolání posla ohně je pouze poloviční!

Později, při vyvolání Haqua, se potřebou magenergie temný theurg neodlišoval, ale zatáhlo se dobře v okruhu dvou mil a zjevení Haqua bylo provázeno mnohými blesky a hrozivým hřměním.

Na druhé straně se temným theurgům příliš nedaří při vyvolávání poslů vody. Mají příliš rádi oheň, a tak neinvestují-li dvojnásobek magenergie potřebné k vyvolání posla vody, zdaří se vyvolání pouze v polovině případů.

Spojení se sférami

Pozoruhodné výsledky mají temní theurgové při vyvolávání démonů a spojeních s astrálními sférami.

My, normální (netvrdím, že právě „hodní") theurgové, se zoufale snažíme vyhnout se démonům posedlosti všech sfér - temní je však dokážou z příslušné sféry vyvolat právě tak jako jakéhokoli jiného démona. Jejich potřeba magenergie při vyvolávání démona posedlosti je navíc poloviční! Mohou být tak napadeni jedině larvou, které se - tak jako my - nedokážou příliš dobře bránit.

Mnohem častěji se jim však daří vyvolávat tzv. antidémony při pokusech o vyvolání démonů obranných (útoky místo odvrácení přitahují) a útočných (místo zvýšení ÚČ ho snižují). Nikdy se jim také nepodaří vyvolat **nezvráceného** démona meče, lásky a štěstí.

Při spojení s astrálními sférami „moci" (Hasiel, Aladiah, Laviah, Nahaiah, Zezael, Móbael, Hariel, Akcamiah) mají temní theurgové pouze poloviční pravděpodobnost neúspěchu. Jejich temný pán zřejmě tyto sféry využívá a svým služebníkům je při přístupu do nich nápomocen.

Toto je jen malý kousek toho, co je, avšak vše, co se mi dosud o temných theurzích podařilo zjistit. Nesetkal jsem se však se „špičkami" temné theurgie. Podaří-li se mi to někdy (a vyjdu ze setkání živ), podám vám zprávu co nejobšírnější, abych před temnými theurgy ochránil nás, jen průměrně špatné.

Agupi

Tvoříš jeskyně?
Píšeš dobrodružství?
Kreslíš mapy?
Zapisuješ si příběhy svých postav?
Máš svůj vlastní svět?
Upravuješ si pravidla?
Vymýšlíš vlastní hry?

a hlavně: Chceš, aby o tom věděli ostatní?

Je-li odpověď alespoň na jednu otázku "ANO", pak nakladatelství ALTAR hledá právě tebe. Pro práci na dalších dílech a modulech Dračího doupěte sháníme autory dobrodružství, tvůrce pravidel, výtvarníky a podobně. Pošli nám ukázky své práce na známou adresu a určitě ti odpovíme.

Došlo po uzávěrce

Čas čarodějů
aneb
Cesta tam a možná zpátky

Bylo to v časech dávných, skoro zapomenutých, v časech bouří a temnot, kdy Válka sužovala Zemi Všech. Tenkrát se zrodil Čaroděj. Přišel, aby rozmetal vzpomínku na bolest a rozžehl pochodeň v srdcích padlých...

Hra ve stylu Dračí doupě live, určena pro náctileté až stonáctileté.
Doba konání 1. – 3. srpna 1997

Místo konání, pravidla a jiné informace na adrese: Roman Žičař
gen. Klapálka 529
278 01 Kralupy n. Vlt.

nebo na telefonech 0205/718080 (Roman Žičař) ve všední dny dopoledne a 02/6875811 (Josef nebo Milan Vinduškovi) odpoledne a večer.

morituri te salutant!

- ✔ Aréna je nová taktická stolní hra pro dva až pět hráčů
- ✔ Aréna používá unikátní nový soubojový systém, který používá kostku ale nezávisí na náhodě
- ✔ Aréna obsahuje 132 celobarevných karet, herní plán formátu A3, pět cínových figurek, kostku a pravidla
- ✔ Aréna vychází už v červnu 1997!